DEAD LANDS

ПОТОП

КАМПАНИЯ
И НАБОРСЦЕНАРИЕВ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
ПРАВИЛА

ПОТОП

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Алексей Мун.
Редактор: Анастасия Гастева

Б 87 **Шейн Лэси Хенсли и BD Flory**
Потоп/ Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 251 с., илл.
ISBN 978-5-905471-36-0

УДК 794.02
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© 2016, Studio 101. Authorized translation of the English edition.
© 2007, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission of
Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-905471-36-0

СОДЕРЖАНИЕ

ВЛАДЕНИЯ ГЛАД 21

Великая Встряска 21
Выбор *22*
Послание Гримма *24*
Снедомое зло 25
Исход 26
Лихорадка начинается 26
Возвращение Блэка 26
Глоссарий порочности *28*
День Праведности 29
Эдикт 77-го 29
Появление героев 30

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЙ ГЛАД 32

Модификаторы цен 32
Муки голода 33
Опасности Лабиринта 34
Жестокие недуги *35*

ОРИЕНТИРЫ 37

Великий лабиринт и Калифорния 37
После Потопа *40*
Медвежья лапа, Дыхание дракона, Львиный рев 41
Ранчо Биг Эм 45
Карверс-Лендинг 46
Посох Гримма *48*
Драконье логово 49
Форт-Линкольн 50
Форт-Нортон и Провинция Квана 52
Город-призрак 55
Случайные встречи в Городе-призраке *56*
Гудвилл, Хармони и Нью Оппортьюнити . 57
Гоморра 59
Случайные встречи Гоморры *60*
Перекрёсток 60
Лост-Энджелс 61
Тюрьма Рок-Айленд 63
Линчбург 67
Мехикали 68
Погибель 69
Лечебница Петерсена 71
Плейсервиль 72
Прогресс 72
Куорритаун 73
Сакраменто 74
Шэн Фэн 74
Шеннонсбург 81
Утонувший город (Сан-Диего) 83
Тридцать седьмая ступень 85
Маяк Ван Хорна 86
Путешествия в Лабиринте 87

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЛАБИРИНТЕ 87

И далеко это? 88
Приключения Великого лабиринта 89
Рука судьбы *98*

ПОТОП 99

Обзор эпизодов кампании 100
1. Уховёртка 103
Секрет автоматонов *105*
2. Дикая гонка доктора Хельстромма 111
3. Взрывная кульминация! 114
4. Большие разборки в маленьком Шэн Фэне 120
5. Скала 128
6. Племенная война 134
Предательство! *140*
7. На Иосафат! 142
Охрана Заблудших ангелов *143*
Семь знаков *147*
8. Потоп 149
Моральный выбор *150*

АВАНТЮРЫ 154

Страницы из «Некрономикона» *158*
"Абисмал" пойдёт по дну! *161*
Боссы триад *163*
Шэн Фэн кумитэ 166
Шпионские игры 168
Император Нортон 170
Битва *172*
Остров Призрачных слёз 174

Форт обреченный 179
Смерть машинам! 182
На ход ноги..... 184
Реликвия: нога Санта-Анны *184*
Прочие авантюры 187
Причуда Фелхаймера..... 187
Плоть безумного монаха 192
Культ дракона..... 193
Бешеный Ренс снова в деле!..... 194
Тварь из бухты Ахерон 195
Живым или мёртвым! 196
Пустая голова 197
В поисках Золотого Носа..... 199
Битва за Перекрёсток 200
Изголодавшиеся 201
Дух голода *201*
За рамки 202
Голосуй или пристрелят..... 205
Ссоры и неприятности *208*
Город нулей и знаков 210
Дети Хастели..... 213
Многая лета новой плоти!..... 215
Научный подход 218
Охотники за сокровищами 220
Призрачный пот 223
Наследие Харимана 225
Надменные ублюдки 226

ВСТРЕЧИ И СТЫЧКИ 228

Прочие опасности..... 228
Горящий мертвец..... *229*
Исчадия Глада *229*
Каньонные удильщики *230*
Китайский огр *231*
Китайский огр-колдун..... *231*
Кровавая акула *231*
Молодой дракон Лабиринта *232*
Обруч-змей *232*
Пещерник..... *233*
Плакальщица..... *233*
Страж гробниц *234*
Слуги Глад 235
Ангел мщения *235*
Гаррет Блэк, Ангел Смерти *235*
Злобный Айк *235*
Тринадцать упырей *236*
Знаменитости 238
Ансель Паскаль *238*
Бешеный Ренс Хичкок..... *238*
Большой Пал и Маленький Пал *239*
Военачальник Ма-Ту Кван *239*
Г.Д. Кент *240*
Генерал Санта-Анна *240*
Длинноволосый Тони..... *240*
Джоб "Вол" Данстон *241*
Золотоносый Слим *241*
Император Джошуа Нортон I *241*
Капитан Блад *242*
Капитан Родерик Пенингтон-Смайт ... *242*
Крысодёр Хоу *243*
Куай Яо по прозвищу Гоблин *243*
Лэси О'Мэлли *243*
Ма Тонкая Лапша *244*
Марипоза Лил *244*
Резерфорд Эллингтн Дилинжер *245*
Сэмюэль Куинси Хельман *245*
Ти-Пин Сянь, Король Горизонта..... *245*
Тэм Большие Уши *246*
Фэйхэй Ли по прозвищу Ли Чемоданчик .. *246*
Хао-Те Цзуй (Безумный Монах)..... *247*
Хастели *247*
Чин-Хсю Вонг *247*
Шень Вэн по прозвищу Острая Шляпа... *248*

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

ЭПИТАФИЯ ТУМСТОУНА ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КАЛИФОРНИИ

Колонка редактора

Преданные читатели!

Невозможно передать облегчение, с которым восприняли мы вести от нашего блудного сына Лэси О'Мэлли после его долгого молчания. Будьте уверены, благородный читатель, — свою отлучку мистер О'Мэлли провёл отнюдь не в безделье и праздности. Как и всегда, он трудился, не жалея живота своего, чтобы раскопать для вас правду!

Нам не довелось увидеться с О'Мэлли лично — его материалы прибыли к нам в редакцию с курьером Уэллс-энд-Фарго откуда-то из Невады. В послании, приложенном к рукописи, мистер О'Мэлли заверяет, что находится в добром здравии, вопреки любым ужасным слухам, которые могли распространиться за это время. Журналистские расследования непременно будут продолжаться, пишет наш корреспондент, поскольку такова уж его судьба — следовать за историями. В ответ мы можем лишь пожелать: Господь вам в помощь, сэр!

Без дальнейших прелюдий, представляем вашему вниманию свежее послание Лэси О'Мэлли, живописующее опасности просторов Калифорнии. Мистер О'Мэлли выражает сердечную надежду, что этот материал поможет принести хотя бы толику добра в край, который в буквальном смысле изголодался по подобным вещам.

С уважением,
Джон Клам,
редактор «Эпитафии Тумстоуна».

Эхо войны

Сами того не заметив, мы вступили в Эпоху больших возможностей. Война штатов открыла дорогу ни больше ни меньше — научному ренессансу на волне использования нового «супертоплива» — призрачной руды. Драгоценный минерал привлёк в Калифорнию толпы шахтёров, старателей, поселенцев и торговцев землёй, и именно благодаря ему работают все новомодные изобретения, о каких ещё двадцать лет назад никто не мог и помыслить. А тот факт, что Север и Юг наконец решили сложить оружие, прогрессу только на пользу.

Ужас всё ещё царит здесь повсюду, от сумеречных каньонов северного Лабиринта, до южной границы с Мексикой, прямо за которой вырастают войска Санта-Анны. В своих странствиях по расколотому Западному побережью я почти физически ощущал облака страха, висящие над Шэн Фэном, слышал тревожные перешёптывания у виселиц Линчбурга и наблюдал, как голод правит безраздельно в разрозненных бумтаунах вокруг Лост-Энджелса.

Но всё же люди продолжают рваться на Западное побережье, и причина такого самоубийственного стремления умещается всего в два слова — призрачная руда, друзья мои. Чёрное золото. Калифорнийский кофе. Это чрезвычайно ценный ресурс, и Великий Лабиринт буквально трещит от него по швам, — однако, руду нельзя есть.

В этой фразе заключена величайшая и злейшая из шуток Лабиринта. В краю, богатейшем на самый ценный известный человечеству минерал, никогда нельзя с полной уверенно-

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 № 24

стью рассчитывать на крохи пищи и глоток пресной воды. Матери день и ночь страшатся, что их дети заболеют и погибнут; мужчины ежедневно сражаются за кусок хлеба; голод и нужда отнимают все силы, в то время как зло продолжает множиться во мраке.

Я провел несколько последних лет, исходив и изъездив Великий Лабиринт вдоль и поперек, чтобы составить этот путеводитель, в надеждах, что благодаря нему вы не закончите своё существование как большинство здешних путников — голодными, одинокими и запуганными. Надумав отправиться в Калифорнию, запомните две вещи. Первая — никогда не вставайте между голодным человеком и его обедом, если хотите жить. Второе — здесь голодны все без исключения. Помня эти наставления, вы проживёте дольше.

Ваш корреспондент,
Лэси О'Мэлли.

Последняя Железнодорожная война

С каждым ударом молота по костылю, с каждым новым уложенным на землю рельсом, мы приближаемся к всеобщей войне. Армии железнодорожных баронов продвигаются к Лост-Энджелсу, и никто до сих пор не может сказать с уверенностью, кому достанется победа в гонке. Байу Вермилион и Дикси Рейлс пробиваются через коварную пустыню Мохаве, тогда как Айрон Дрэгон прокладывает рельсы с Тихоокеанского Северо-Запада. Юнион Блу и Блэк Ривер, используя пути Денвер-Пасифик, также перебрасывают войска в регион.

Только Уосатч, похоже, обречена остаться без трансконтинентальной линии. Последние вести о работах доктора Дариуса Хельстромма доходили до нас в 1877-м году, как раз перед тем, как его путеукладчики скрылись в Скалистых Горах с намерением пробить (а кое-кто употреблял слово «прорыть»)

себе путь через это мощное препятствие. Проблема в том, что с тех пор их никто не видел. Многие сошлись на том, что Уосатч придётся признать своё поражение, о чём «Эпитафия» уже сообщала в минувшем году.

Войны Лабиринта

Не столь важно, кто из баронов первым достигнет Лост-Энджелса, — в любом случае остальные будут не слишком довольны. Когда так называемые «Великие железнодорожные войны» достигнут апогея, Западное Побережье узрит всеобщую войну, и в свирепости с ней не сумеет тягаться даже недавняя Война штатов. Рано или поздно железнодорожные магнаты сделают попытку прорваться в Лост-Энджелс, а преподобный Гримм постарается остановить их, силой подтверждая положения своего Эдикта 1877-го года, и эти события будут вписаны в историю огнём и кровью.

Конфедерация и Союз поддерживают определённое военное присутствие в Лабиринте, но у правительств не достанет ресурсов вмешаться в битву за Лост-Энджелс. Годы тыловых перестановок и многократной смены контингента привели их цепочки командования в полный беспорядок. Случись полномасштабный конфликт, и они скорее отойдут в сторону, предоставив сражаться своим доверенным — Дикси Рейлс и Юнион Блу.

Месть Санта-Анны

Мы едва не позабыли единственную и самую крупную военную угрозу, что уже сейчас нависает над Лабиринтом — речь о давно предсказанном вторжении Санта-Анны. На море мексиканцы уже превосходят как дикси, так и янки, а армия в землях к югу от границы в десять раз превосходит любую, что смогут собрать в короткие сроки Север или Юг. Что ещё важнее — в последние два года Санта-Анна уже начал тайное наступление, при помощи ночных рейдов уничтожая одиночные очаги сопротивления на территории Калифорнии.

Император Максимилиан руками Санта-Анны вполне способен навсегда изменить облик Лабиринта. Он всё ещё не смирился с потерей Техаса и страстно жаждет отмщения. В Мексике свирепствуют голод и нужда с тех пор, как она стала окраиной Лабиринта, так что Санта-Анну буквально подталкивают к вторжению.

Зловещие истории гласят, что армия Санта-Анны состоит не только из обычных рекрутов. Беженцы из Мехикали сообщают, что вдобавок к конвенционным войскам генерал командует ужасной «Армией ночи», которая атакует с невероятной яростью и не знает поражений. Остается лишь ждать, но учитывая недавние донесения о перемещениях войск в Мехикали, — ждать остается не долго.

Коварство голода

Как ни странно, в Великом Лабиринте война — не главный из страхов людских. «В бою тебя могут всего-то прикончить или взорвать, ведь так?» — объяснил мне старый мудрый старатель. Как бы странно это ни звучало, возможность вооруженного конфликта невиданных ранее масштабов в глазах этих людей меркнет в сравнении с перспективой остаться без пропитания. Голод рыщет по этим землям подобно измождённому волку, и его рёбра проступают сквозь запаршивевшую шкуру. У костров рассказывают о несчастных шахтёрах, что в буквальном смысле обезумели от голода, который распространяется подобно чуме.

Посоленная земля

С тех пор, как в 1868-м году Великое землетрясение обратило Калифорнию в нафаршированную призрачной рудой разъемную головоломку, посевы по большей части не всходят в этом краю. И не удивительно, если вспо-

мнить, что весь запад штата обратился в обширный лабиринт каньонов, наполненных морской водой, соль из которой неизбежно просачивается в почву. На материковой части сохранились относительно плодородные долины, но они чаще становятся причиной конфликтов, чем источником пропитания. Воровство здесь настолько в порядке вещей, что в минуты нужды, как говорят, грабить фермы отправляются даже железнодорожные компании.

Стоимость жизни

Даже привозная провизия приходит в Лабиринте в негодность быстрее, чем в иных местах. «Должно быть, из-за погоды», — говорят местные, обычно нервно дёрнув плечом и одновременно стараясь показать, что это не слишком их волнует. Однако всякий поймёт, что на самом деле волнует, и ещё как.

По большей части еда здесь — привозная, что делает её дефицитным и дорогим товаром. Припасы, пища и большинство остальных товаров на Западном Побережье стоят почти впятеро дороже обычного. Удивительно, но это так. Причем это лишь средний показатель — скорее всего вы не захотите закупаться оборудованием в лавках вроде той, что принадлежит Г. Д. Кенту из Линчбурга. Там задирают цены примерно в восемь раз.

Самые прижимистые могут предпочесть отправиться в Шэннонсбург — порт Конфедерации, в котором особым мандатом КША строго запрещено поднимать цены. На территории Шеннонсбурга всё будет стоить именно столько, сколько и должно, хотя сторонников Союза могут и здесь ободрать как липку.

Мистическое Западное побережье

Обречены ли мы? Что ж, пока для паники нет причин. Однако всё может измениться, когда Лабиринт захлестнёт война. Цены на еду и остальные товары бесконтрольно

Эпитафия Тумстоуна

Том 1 | Тумстоун, Аризона, Воскресенье, 29 июня 1879 | № 24

взлетят до заоблачных высот. Целые города в единую ночь будут стерты с лица земли, а участки старателей захватят облеченные властью и лишённые всяких принципов злодеи.

Калифорния, мы идём

Здесь невероятное количество простых людей, обречённых оказаться под перекрёстным огнём, когда такое множество группировок разом примется стрелять. Как ни странно, люди до сих пор продолжают толпами отправляться на Западное побережье. С тех пор, как первые переселенцы шестьдесят девятого года явились сюда в поисках залежей призрачной руды, Калифорния и всё Западное побережье Северной Америки превратились в приманку для миллионов иммигрантов со всего света. Новые тысячи прибудут сюда еще до того, как эти строки выйдут из-под печатного пресса.

Калифорния — это дом для самых разных людей, явившихся попытать счастья в добыче ископаемых — ископаемых, которые многие века лежали под слоем грязи и не были никому нужны. Куда бы вас ни занесло, вы встретите людей, мечтающих разбогатеть на добыче золота, серебра или призрачной руды — бумтауны возникают повсеместно. Однако брошенные после выработки месторождений города-призраки, которых не меньше, красноречиво напоминают о том, что удача — изменчивая особа.

Не дают они забыть и о том, что по Западному побережью рыщет зло. Как вам известно, сотрудники «Эпитафии» всегда были глубоко привержены идеалам журналистики, и мы стремимся несмотря ни на что сообщать вам правду и только правду. Считайте это строгим предупреждением, дражайший читатель: Лабиринт буквально кишит самыми разными коварными и безжалостными созданиями — кошмарами, как называют их некоторые, — которые прикончат вас, даже не почесавшись.

Калифорния и Великий Лабиринт

Как вам известно, то, что мы называем Лабиринтом, возникло во время Великого Землетрясения 1868-го года, раздробившего побережье Калифорнии от края до края. Благодаря голосованию, в ходе которого обитатели этой территории отказались признавать над собой власть как США, так и КША, сегодня это край, где царит беззаконие, — если не считать того закона, что обитает на мушке револьвера и за плечом человека, держащего верёвку.

Лабиринт — это многие мили изломанных скальников и столовых гор всех форм и размеров, разделённых затопленными каньонами. В стенах морских ущелий скрываются тысячи жил драгоценной призрачной руды, и каждый день находят как минимум одно новое месторождение. На верхушках скалистых островов расположились бумтауны, жители которых с вожделением смотрят на богатства внизу. С некоторых особенно высоких точек легко можно разглядеть несколько дюжин крохотных городков сразу.

Огромный плавильный котёл

Калифорнийское разнообразие особенно сильно заметно в Великом Лабиринте. В своих странствиях я встречал множество поселенцев и старателей с Восточного побережья, равно как и самых разных представителей индейских премён куахилла, чумаш, костаноа, габриэлино, мохаве, южных пайютов, серрано и типал. Добавьте к этому немалое количество китайских иммигрантов, солдат Союза и Конфедерации, мексиканские войска Санта-Анны, тысячи учёных, охотящихся за здешней призрачной рудой, пиратский флот военачальника Чанга… Я мог бы продолжать, однако картина у вас наверняка уже сложилась.

Учитывая столь разномастное население и отсутствие централизованной власти, от экономического хаоса Лабиринт спасает

лишь одна организация — Ассоциация Горнодобытчиков Лабиринта и Окрестностей.

Горняки

Ассоциация Горнодобытчиков — или просто «Горняки», — это картель магнатов грузоперевозок, самопровозглашённый властный орган регулирования добычи призрачной руды. Иными словами, только Горняки могут официально закреплять за старателями новые участки для добычи, а также в их руках единственный легальный путь экспорта ископаемых со всей территории Великого Лабиринта.

На самом же деле это непростая задача для любой организации, особенно учитывая присутствие таких соперников, как железнодорожные бароны, армии Союза и Конфедерации, триада Шэн Фэна, церковь Заблудших ангелов Гримма и множество коварных учёных. На дымящихся обломках, порождённых столкновениями, которые иногда называют Войнами Лабиринта, уже расцветает индустрия сборщиков утиля.

У власти Горняков есть две проблемы, и обе они вызваны непрекращающимися трениями с растущим шахтёрским населением. Первая и главная претензия вызвана тем фактом, что они сами назначили себя главными, однако немало возмущения вызывает и то, что Горняки отказываются покупать призрачную руду у тех, кто не желает играть в их игры.

В минувшие годы Горняки использовали Железнодорожные войны как оправдание для повышения цен на призрачную руду (несмотря на рекордные показатели добычи), а позднее обнародовали предупреждение, согласно которому любой шахтёр, продающий добычу напрямую железнодорожным компаниям, рискует отзывом прав на участок. Горняки обладают значительной властью, ресурсами и влиянием — сейчас они абсолютные монополисты, — и всё же вопрос, сумеют ли они полностью одолеть конкурентов, остаётся открытым.

Несколько лет назад корабли с флагами железнодорожников появились в Лабиринте, обходя каналы и собирая всю призрачную руду, какую только могли найти. Вооружённые столкновения между флотами железнодорожных компаний и Горняками стали следующим логичным шагом в развитии конфликта. Было предпринято несколько попыток устроить переговоры, но при таком количестве участников их почти невозможно собрать за одним столом, а уж тем более — заставить примириться.

Словом, Войны Лабиринта продолжают бурлить, а при учёте последних событий — и вовсе грозят сорвать крышку.

Шахтёрская доля

Пока большие шишки, богатые промышленники и главы государств спорят и начинают войны, народные массы в Лабиринте продолжают заниматься повседневными делами. Они трудятся, чтобы поесть ещё один раз, вырубая свою добычу из стен морских каньонов. В этих местах мерилом успеха является выживание.

Кое-кто называет Лабиринт «Быстрым краем», поскольку год, проведённый здесь, легко сойдёт за пять, прожитых в любом другом месте. Это суровая и безжалостная земля, где сильный выживает за счёт слабого. Однако при этом именно здесь можно в одночасье разбогатеть, всего лишь застолбив участок в правильном месте. Существует достаточно историй о тех, кто выбился из грязи в князи, чтобы надежда продолжала зажигаться в сердцах всё новых и новых искателей.

Регистрация участка

В ремесле добычи призрачной руды нет ничего впечатляющего. Обычно для этого приходится долгими днями висеть или стоять на лесах у отвесной скалы, откалывая слитки призрачной руды и складывая их в специаль-

ные сумки, висящие через плечо на ремнях. А когда вырабатывается слой, снять пустую породы, добраться до нового и начать всё опять.

Некоторые нетерпеливые старатели идут иным путём — найдя многообещающий утёс, они просто подрывают его динамитом, безопасно подойдя на лодке. Тонны земли и призрачной руды обрушиваются в воду, добытчики быстро выбирают самое ценное, после чего отчаливают на поиски нового месторождения. Эти «водяные крысы», как называют их честные шахтёры, своим расточительностью заслужили всеобщее порицание.

На вершинах мез, обладающих особенно крупными месторождениями призрачной руды, в мгновение ока вырастают целые города, а паровые подъемники соединяют их с пристанями у воды. Однако чаще всё население острова составляет одинокий шахтер и, в лучшем случае, несколько его родных и близких.

Духи Земли

Жуткие истории всех сортов бродят среди шахтёров, но больше всего пересудов вызывают рассказы о скалах, что оживают и отнимают жизни шахтёров. Ярость этих духов — старатели называют их «пещерниками», — как говорят, каким-то образом связана с призрачной рудой. Некоторые утверждают, что пещерники злятся, если минерал отбирают у них, другие настаивают, что само присутствие руды вдыхает в них жизнь. Но все сходятся на том, что пещерники вымещают свою ярость, обращая шахтёров в кровавую кашу, после чего вновь бесследно исчезают в толще утёсов и стенах пещер.

Здесь рыщут пираты

Есть в Лабиринте люди, которых ненавидят куда больше «водяных крыс», — жестокие захватчики, занимающиеся присвоением чужих участков. Их называют Каньонными Крысами. Каждый шахтёр постоянно высматривает на горизонте пиратские корабли, появление которых может означать потерю всего, что ему дорого: заработка, семьи и даже жизни.

Чанг содержит целый флот, отнимающий призрачную руду у тех, кто слишком слаб или беден, чтобы защититься. Обычно эти корабли швартуются и ремонтируются в одном из городов печально известного военачальника — Дыхании Дракона, Львином Рёве или Медвежьей Лапе. Ни к чему и говорить, что в эти поселения допускают только китайцев, но всё же для любого существует возможность пробраться за стены, имея вескую причину и достаточно целеустремлённости.

Бесчисленное множество независимых пиратов бороздит каньоны Лабиринта, также в их числе — мексиканские рейдеры под руководством капитана Сангрэ (капитана Блада для гринго). Даже Союз и КША время от времени устраивают набеги на города друг друга, и рано или поздно это должно перерасти в серьёзную проблему. При такой концентрации неуправляемых бандитов в этом краю вы сослужите себе добрую службу, всегда держа оружие под рукой.

Загадочные уголки

Всему наперекор множество больших городов и поселений рассеяны по иззубренным морским путям Великого Лабиринта, и прежде, чем решить, куда отправиться, вам стоит узнать о них немного. Прибыв на Западное побережье, вы скорее всего начнете с одного из двух крупнейших — Лост-Энджелс-Сити или Шэн Фэна.

Лост-Энджелс

Преподобный Изекия Гримм был первым, кто начал собирать людей после Великого Землетрясения, и число его последователей росло непрестанно, покуда в итоге не превратилось в полноценную церковь. Было заложе-

но крупное поселение, со временем выросшее в самый влиятельный город во всем Великом Лабиринте — город Заблудших Ангелов.

Город выстроен концентрическими кругами, согласно провидению, снизошедшему на Гримма, и находится на пересечении трех крупных каньонов, выводящих из Лабиринта в Тихий Океан — место это неоценимо по своей стратегической значимости и лучше всех прочих годится на роль конечной станции любой трансконтинентальной железной дороги. Добавьте к этому фанатично преданных и истинно верующих жителей и получите рецепт абсолютной власти. Гримм никогда не чурался демонстраций силы.

До сих пор Лост-Энджелс остаётся самым оживлённым портом Лабиринта — через него проходит больше половины грузов ископаемых, регулярно покидающих регион, и с каждого уплачивается соответствующая пошлина. И всё же вопреки явному процветанию города и тому факту, что жизнь горожан неизмеримо лучше, чем у большей части вечно озабоченных пропитанием обитателей Лабиринта, грех и распущенность льнут к Лост-Энджелсу, будто клещ к тёплой шее.

Церковный закон

Местные законы весьма специфичны, в частности — дозволено убийство и существует требование, согласно которому местные жители обязуются вступить в ряды последователей Церкви Заблудших ангелов. То, что должно быть маяком надежды, на деле больше напоминает тюрьму. Гостям города стоит держаться в заданных рамках, если они не хотят привлечь внимание ангелов-хранителей — городских защитников закона в красных рясах.

Перейдя дорогу Церкви Заблудших ангелов, вы рискуете предстать перед ликом одного из Архангелов — так здесь называют судей. Устроивший настоящие неприятности закончит в одной из камер Рок-Айленд, самой надёжной городской тюрьмы, расположенной на острове посреди Просперити-Бэй. А со «Скалы» не возвращаются.

Некоторые братья и сестры Церкви рассказывают, что среди них ходят и настоящие ангелы. Небесных созданий описывают потрёпанными и покаянными, утверждая, что они присоединились к крестовому походу Гримма в надеждах заслужить высшее прощение. Этот путеводитель призван сторониться откровенного скептицизма, однако нельзя не отметить: ваш покорный слуга до сих пор так и не сумел найти ни одного человека, который подтвердил бы, что видел ангела собственными глазами.

С другой стороны, непреложным фактом является существование Ангела Смерти. Загадочный предводитель ангелов-хранителей единственный носит чёрную рясу с капюшоном и весьма уважаем всеми братьями и се-

страми Церкви, включая даже самого Гримма. Часто рассказывают, как однажды Ангел Смерти, расправив чёрные крылья, вознёс грешника в ночное небо, и алая кровь дождём пролилась на верующих, что остались внизу.

Дары Гримма

Величайший из даров, что даёт своей общине Лост-Энджелс, — пропитание. Каждое воскресенье в соборе проходит праздничный пир, где прихожане наполняют желудки мясом, восхваляя щедрость и доброту Гримма. Подобное дорого стоит в краю, где голод правит повсеместно, и люди немало готовы сделать в обмен на регулярное угощение.

Юг Лабиринта

Ближайшая округа Лост-Энджелса — один из самых оживлённых участков Лабиринта. Помимо непрекращающейся круговерти сухогрузов и броненосцев из Тихого океана, в пределах нескольких дней пути от города можно найти немало интересных уголков.

Прогресс

Город Прогресс, расположенный на север от Лост-Энджелса, полностью населен последователями «новой науки». Несколько месяцев назад один из них, Хайрам Джей Макгилликадди, организовал «пароходное сафари», предоставляя своим клиентам возможность безопасно отстреливать опасных тварей Лабиринта с борта бронированного парового судна.

До сих пор жертв (помимо самих целей охоты) не было, и забава пользуется большой популярностью среди джентльменов, выдающих себя за великих охотников. Купающихся в лучах успеха Хайрам Макгилликадди уже разыскивает новых инвесторов, а также подходящий город в окрестностях пустыни Мохаве, — чтобы расширить дела и запустить «сафари на паровых экипажах».

Маяк Ван Хорна

Это старый маяк, расположенный на вершине мезы примерно к западу от Прогресса, славящийся странными событиями. Построенный Маартеном Ван Хорном в 1870-е маяк работает до сих пор, хотя и несколько беспорядочно, как будто привязан к загадочному счётчику времени. В одни ночи он включается, в другие — остается тёмным.

Сегодня основной достопримечательностью этой мезы стал шахтёрский город, выросший у подножия маяка после того, как в 1874-м Ван Хорн умер в нищете. Слухи утверждают, что в маяке обитает какой-то призрак, однако ваш покорный слуга так и не сумел встретиться с ним лично.

Змеиная бухта

В Змеиную бухту вы доберетесь на зафрахтованном судне всего за день. В городе Драконье логово (бывший Насест Пита) можно приобрести билет и взглянуть на одну из самых странных диковинок этих мест — прирученного дракона Лабиринта. Огромные змееподобные существа населяют каньоны Лабиринта и признаны наукой совершенно обычными животными (пусть и довольно опасными). В Змеиной бухте вы можете увидеть одного их них воочию! Всего за доллар с человека вы отправитесь на лодке прямо в логово чудовища и сможете забросить рыбину прямо в зубастую пасть «Загадочного левиафана глубин».

Утонувший город

Руины Сан-Диего, отправленного Великим Землетрясением на тридцать футов под воду, расположены меньше, чем в дне пути к югу от Лост-Энджелса. Сборщики утиля работают здесь постоянно, самые выдающиеся из них — компании «Ванг Мо Салведж» и «Блюмквист Рекавери Лимитед», которые без устали добывают из затопленных разва-

лин новые и новые реликвии прошлого. Порой они нанимают вольных стрелков для защиты, за что неплохо платят.

Будьте настороже, странствуя по этим местам, и прикидывайте все возможные риски, прежде чем наняться к сборщику утиля. Мексиканский флот использует здешние воды как точку рандеву для пополнения припасов, так что их каньонные яхты и канонерки тут частые гости. На севере можно увидеть густое облако дыма над Мехикали, где запущенные на полную мощность фабрики производят оружие для армии Санта-Анны.

Самое же дурное в том, что как солдаты, так и охотники за утилем в один голос сообщают о встречах с «рыболюдьми». Чешуйчатые острозубые твари с перепончатыми конечностями, как говорят, выплывают из-под днища корабля и утаскивают матросов прямиком в пенные волны. Каждое появление чудовищ сопровождает резкий аммиачный смрад гниющей рыбы.

Шэн Фэн

Вспомнив китайский квартал вашего родного города, а потом представив, что подобными качествами обладает он весь, вы получите неплохое описание Шэн Фэна. Некоторые называют его Нью-Шанхаем или Нефритовым городом Лабиринта.

Путешествие из Лост-Энджелса в Шэн Фэн, в народе известное как «китайский маршрут», займёт от одного до трёх дней, в зависимости от штурманского таланта вашего капитана и событий в пути. Поскольку прямого безопасного прохода сюда из Тихого океана не существует, большинство мореходов предпочитает войти в Лабиринт у Лост-Энджелса, а потом уже двигаться по Северному каньону в Шэн Фэн. А поскольку каньоны Лабиринта куда опаснее открытого моря, никто и никогда не может с полной уверенностью ручаться за то, что путешествие закончится успешно.

Шэн Фэном правит Си Чиа Жень, что переводится как «Семья освобождения». Большинство называет её просто триадой Шэн Фэна.

Тэм Большие Уши

В тот миг, когда старый Сан-Франциско был разрушен до основания Великим Землетрясением, возник вопрос — кто же заменит его. Построенный китайскими иммигрантами Шэн Фэн изначально служил домом для масс, прибывающих из Поднебесной, но вскоре стал прибежищем шахтёров и сборщиков утиля, ищущих уголок не настолько пропитанный благочестием, как Лост-Энджелс Гримма. Вместе с шахтёрами в поселение хлынули деньги.

Триада, которой управляет «большой босс» Тэм Большие Уши — единственная власть, которая когда-либо была в Шэн Фэне, и несмотря на деятельность, которую почти где угодно сочли бы незаконной, частые кровавые стычки между тонгами мастеров кунг-фу и постоянные интриги младших гла-

варей, триада Шэн Фэна остаётся самой уважаемой силой в Лабиринте.

Не отставая от Лост-Энджелсских историй об ангелах, не так давно поползли слухи о том, что Шэн Фэн населён китайскими демонами. Источник, пожелавший сохранить анонимность, сообщил, что в бандах воинов кунг-фу встречаются чудовища восьмифутового роста, с бумажно-бледной кожей и одиноким выпученным глазом посреди лба. Истории не получили подтверждения, однако туристам следует соблюдать крайнюю осторожность.

Районы

Шэн Фэн разделён на несколько районов, и вам стоит научиться разбираться в них, чтобы не оказаться в ненужном месте в ненужное время. Город раскинулся от береговой линии бухты Шэн Фэн, улицы начинаются на Водоразделе и веером расходятся по холмам города. Именно Водораздел станет первым местом, которое увидит большинство прибывающих в город, в этом оживлённом порту всегда полным-полно сампанов, джонок и паровых судов.

Рядом расположен Смердящий город, в котором кипит грязная работа. Это мясная столица северного Лабиринта, полная боен. Дальше на север вы найдёте Город красных фонарей, район салунов и увеселительных заведений, где шахтёр может расслабиться и пропустить пару стаканчиков виски после долгих недель, проведённых в одиночестве на Богом забытой мезе.

Таэльтаун — торговый район Шэн Фэна, а также место, где живёт большинство боссов триады. Район под названием Опилки — сердце лесозаготовительной индустрии северного Лабиринта, именно сюда везут тонны древесины из секвойных лесов провинции Квана. Наконец есть ещё Креветковая долина, вонь которой в жаркий день может поспорить с запахами Смердящего города — здесь из самой разной рыбы готовят пищу и выделяют жир. Большая часть китайцев города обитает именно здесь.

В бухте Шэн Фэн расположены три больших острова — Ангелфиш-Айленд, остров Росы и остров Призрачных слёз. Ангелфиш был источником призрачной руды, пока его недра не выработали полностью; сейчас добыча перенесена на соседний остров Росы. Странникам не стоит причаливать к острову Призрачных слёз: если верить местным в Городе Красных фонарей, там действительно обитают призраки!

Триада Квана

Триада Шэн Фэна не одинока. Генерал Ма-Ту Кван управляет могучей триадой из своего укрепленного форта Нортон. Крепость получила своё имя в честь предполагаемого главы триады — белого человека, известного своей эксцентричностью, который называет себя императором Джошуа Нортоном Первым. Неизвестно, обладает ли он реальной властью.

Вне зависимости от того, кому подчиняется эта организация, с ней стоит считаться. В провинцию Квана входят все города, которые платят генералу дань, а также он содержит армию приблизительно из тысячи шестисот китайских иммигрантов, бандитов, высланных мексиканцев и индейских воинов. Не так давно Кван присвоил ещё несколько городов, вызвав недовольство других триад.

Триада Новый рассвет

Города-коммуны триады Новый рассвет — Нью Оппортьюнити, Хармони и Гудвилл, — являют собой образец терпимости. Здесь китайские иммигранты живут бок о бок с изгнанными со своей земли индейцами, они вместе трудятся на благо общины и пытаются вести открытую торговлю с соседями.

Тай-Шу Цюань, основатель и стойкий предводитель триады, старается своими успеха-

ми заставить умолкнуть скептиков — однако их много, и голоса у них громкие. Новый рассвет утверждает, что всем следует объединить усилия и работать вместе, для чего в первую очередь китайские иммигранты должны принять американский образ жизни. Тай-Шу проповедует идею, что китайцы способны преуспеть в американском обществе, а значит — им надлежит к этому стремиться.

Эффективность послания триады Новый рассвет подтверждает тот факт, что под её знаменем существуют уже три поселения. Однако предстоит ещё немало работы, поскольку множество закоснелых китайцев-традиционалистов и предвзятых белых американцев до сих пор высказывается против подобных взглядов.

Триада Чанга

Даже у военачальника Чанга имеется собственная триада, состязающаяся с остальными за власть над людскими пороками по всему побережью. Хотя большинство глав триады Чанга с большой вероятностью живёт в Львином Рёве (впрочем, даже мы в «Эпитафии» не знаем наверняка, так ли это), дела они ведут в трущобах на востоке Лост-Энджелса, известных как Город-призрак. Помимо пиратства, попыток Айрон Дрэгон завладеть Лост-Энджелсом и преступной деятельности триады, военачальник Чанг занят тем, что стремится установить свою власть по всему Лабиринту, отобрав её у всех остальных.

Север Лабиринта

Побережье между Шэн-Фэном и Лост-Энджелсом это область наивысшей концентрации месторождений призрачной руды, а значит, бумтаунов и шахтерских поселений здесь больше, чем где бы то ни было на всем континенте. Кроме того найдется в этих местах парочка других местечек, куда вы сможете заглянуть в пути.

Форт-Линкольн

Этот небольшой, но в достаточной мере процветающий шахтерский городок является базой флота Союза и основным аутпостом северян в Лабиринте. Власти США с трудом ухитряются поддерживать договоренность с триадой Шэн-Фэна, покуда это остается полезно для бизнеса. Кроме того, у северян достаточно проблем с разрозненными останками флота Конфедерации и многочисленными пиратскими кораблями Чанга, не говоря уж о мексиканских рейдерах.

Бригадный генерал Малкольм Гил управляет Фортом-Линкольн настолько хорошо, насколько это вообще возможно, влача на себе нелегкую ношу поддержания военного присутствия США на территории Калифорнии, и при этом находится в постоянной конфронтации с капитан-лейтенантом Локом — главой флота США в Калифорнии. Поговаривают, что Лок, будь его воля, давно уже перешел бы к боевым действиям, чем пытаться из последних сил сохранить шаткое равновесие в регионе.

Форт-Линкольн поддерживает прочную связь с материковыми городами Сакраменто и Плейсервиль, через которые проходят надежные железнодорожные маршруты Юнион-Блу.

Линчбург

Линчбург, пожалуй, больше всех прочих бумтаунов славится (и пугает!) своим правосудием в стиле фронтира. Город расположен всего в паре дней пути к югу от Шэн-Фэна. Вот уже немало лет Марипоза Лил возглавляет местный комитет бдительности, и правосудие обитает на конце веревки, которую она крепко сжимает в кулаке. Даже не думайте переступить черту!

Помимо законников, Линчбург может похвастаться и другими поводами ходить осторожно. Необычные истории рассказывают

про Г. Д. Кента, владельца городской скобяной лавки. Рассказывают, что этот человек водит дружбу с Дьяволом. Однако, пусть ваш покорный слуга и может привести веские доказательства неоправданного завышения цен и откровенного крохоборства со стороны упомянутого джентльмена, никаких подтвержденных указаний на связь его с инфернальными силами мне раскопать не удалось.

Тридцать седьмая ступень

Когда китайцы прибыли в Калифорнию, они привезли с собой мистические традиции ведения боя. И хотя в большинстве случаев мастера боевых искусств попросту вливались в уже существующие общины, порой случалось так, что поселения возникали благодаря кунг-фу. Монастырь, известный как Тридцать седьмая ступень, как раз является одним из таких примеров.

Хотя — быть может это лишь слухи! Ваш покорный слуга так и не сумел даже одним глазком взглянуть на легендарный шаолиньский монастырь к юго-западу от Линчбурга, как говорят, расположенный среди невысоких холмов и скрытый за высокими соснами и туманами. Там просветленные мастера боевых искусств бесконечно практикуются в своем мастерстве и изредка берут новых учеников. Неуклонно растущее количество монахов в шафрановых рясах и войны между враждующими школами кунг-фу косвенно подтверждают факт существования Тридцать седьмой ступени, сколь бы скрытен и загадочен ни был этот монастырь.

Суровый климат

Кем бы я был, упусти я последнюю мудрость, которую просто обязан донести до каждого странника, чей путь лежит на Западное побережье: только глупцы доверяют погоде. Частности могут меняться от места к месту, но в одном вы точно можете быть уверены: в какой-то момент погода станет скверной. Как говорят жители Лабиринта: «Всегда будь готов, что тебя застанут врасплох».

Великий Лабиринт и Калифорния это по большей части пустынный край, что означает — обычно здесь жарко и сухо. Однако истинная проблема в том, как ведет себя вода. Поскольку почти все путешествуют через Лабиринт по затопленным каньонам, используя самый разный плавучий транспорт, морякам, странникам и старателям необходимо всегда помнить о смертельных опасностях, что нависают в этих краях над головой любого, кто шагнул с твердой земли на палубу.

Начать хоть с того, что приливы с отливами здесь бывают настолько интенсивны, что в один прекрасный день знакомый всем и каждому судоходный каньон может полностью обмелеть из-за отлива. Если же воды достаточно, то на дне вас будут поджидать так называемые «водяные собаки», способные растащить корабль на щепки. Стремнины проносятся через Либиринт, увлекая за собой суда или размазывая их по отвесным стенам скалистых каньонов. Могучие водовороты, непредсказуемые гейзеры, кипящие сернистые бассейны в местах вулканической активности, — все это весьма распространенные здесь напасти, способные нанести немалый ущерб даже самым крупным судам.

Единственное правило погоды на Западном побережье — она не следует никаким правилам. Помимо перечисленных выше вещей, вас ждут опасности, вызванные климатом, которые никто не в силах предсказать. Шквалы ветра, песчаные бури, потопы, оползни — этого добра хватает по всему Лабиринту.

Будьте готовы, что вас застанут врасплох!

ВЛАДЕНИЯ ГЛАДА

Четыре Всадника, которых осведомлённые об их существовании называют Жнецами, ищут способ устроить Ад на Земле, чтобы получить возможность покинуть Земли Охоты и во плоти шагнуть в материальный мир.

Для достижения этой цели им требуется обратить весь мир в «мёртвые земли», напитанные мрачной магией, необходимой для поддержания их сверхъестественного бытия.

Жнецы сеют хаос по всему миру, но особое внимание уделяют американскому Западу, видя на просторах фронтира, где царит беззаконие, больше всего возможностей для себя.

В своём хищничестве Жнецы не признают границ, однако у каждого из них всё же имеется особо «любимая» территория. «Потоп» расскажет о владениях Глад, что включают в себя Калифорнию и Великий Лабиринт, простираясь от иссушенных пустошей Мексики до могучих сосен великого Северо-запада.

АЛЧНОСТЬ

Томясь в Землях Охоты, Глад грезит о дне, когда сможет лично шагнуть на Западное побережье, столь же отчаянно, как смертные в её владениях мечтают о сочном стейке. Внешне Глад — уродливая костлявая карга. У неё жидкие и неряшливые седые космы, а пасть полна гнилых зубов, таких же кривых, как когти на её пальцах. Выпученные угольно чёрные влажные глаза таращатся с длинной рожи, туго обтянутой пергаментной кожей.

Скакун Глад — до крайности изможденная чёрная кобыла по имени Тлен. У неё ярко красные глаза, обжигающее дыхание, под грязной шкурой проступают острые рёбра, а копыта выщербленные и неподкованные.

РОЛЬ ВОРОНА

Планы Глад на Западное побережье начали складываться вскоре после наступления Судного Дня. Шаман по имени Ворон, начавший всю эту смертоносную историю, посетил племена, обитавшие на тихоокеанском берегу, и возвестил, что настал день расплаты. Время кровопролитной войны, что изгонит бледнолицых обратно за море. Услышав рассказы Ворона — отчасти правдивые, отчасти нет, — даже те из племен, что ранее жили в мире с бледнолицыми, возжелали их крови. Индейцам оставалось только разместить отмеченные колдовскими символами тотемные столбы в особых местах по всей Калифорнии, принести в жертву нескольких врагов и ждать.

Одного из своих учеников Ворон избрал помощником, а ещё двоим велел отправиться вверх и вниз по побережью и нанести особые знаки вдоль тектонических линий. Когда все знаки были нанесены, Ворон ударил своего ученика в спину и оставил умирать. Предательски пролитая кровь была последней деталью в мозаике ритуала. Чёрное колдовство свершилось. Невероятная мощь вырвалась на свободу, обратив всё побережье в бескрайний лабиринт морских каньонов.

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА

Землетрясение 1868-го посеяло хаос по всему Западному побережью. Но вместо того, чтобы просто поглотить энергию гибели неисчислимых жертв этого невероятного бедствия, Жнецы использовали её, чтобы разбросать по новорождённому Лабиринту особые месторождения. В первую очередь жилы колдовского «супертоплива» проклюнулись на священных землях индейцев — так Четверо посеяли бесконечные раздоры между индейцами и старателями, которым только предстояло наводнить эти земли. Остальные залежи возникли там, где до минерала было рукой подать тем кто, как было известно Жнецам, непременно употребили бы его во зло.

Выбор

Основное правило мира Dedlands заключается в том, что никого из живущих нельзя против воли принудить обратиться ко злу. Это должно быть осознанным решением. Различные способности чудовищ могут заставить человека совершить злодеяние (так, вампиры используют для этого силу куклы), но когда-нибудь наваждение спадет, и душа жертвы останется незапятнанной, ибо не ведала она, что творила.

По-настоящему приобщиться ко злу — в том самом библейском смысле «пустить пламя преисподней в сердце своё», — можно лишь добровольно.

Так что же сталось с Гриммом? Он был хорошим человеком и погиб от рук своих последователей. Как вышло, что он возвратился Служителем Глад?

Правда в том, что он этого не делал. Тварь, ныне называющая себя Гриммом, на деле есть отражение тринадцати убивших его людей, а вовсе не Гримм. Он называет этих тринадцать Старейшинами. Я предпочитаю звать их Упырями.

Бьюсь об заклад, истинный преподобный Гримм наблюдает за происходящим с высокого мягкого облачка, бренчит на золотой арфе и по-настоящему бесится из-за того, как порочат его доброе имя. И уже скоро он найдет утешение… Впрочем, не будем забегать вперед раньше времени.

Между тем, нынешний Гримм — тот, что ходит, разговаривает и уж тем более не играет ни на каких арфах — это самый натуральный Служитель Жнецов, и убить его обычными средствами невозможно. Единственная его слабость — ореховый посох, принадлежавший когда-то настоящему Гримму. Палка в состоянии навредить телу твари, но даже это оружие не повергнет его окончательно (к тому же посох давным давно канул в воды Лабиринта).

Второй надёжный способ покончить с Гриммом — перебить всех и каждого из его Упырей. И да, это тоже чертовски сложная задача.

Ты найдешь на странице 234 характеристики Тринадцати Упырей, а также описания их сильных и слабых сторон. Параметры Гаррета Блэка, который вернулся меченым и сейчас является «Ангелом смерти» Гримма, находятся на стр. 235.

Не прошло и пары часов, как новую разновидность полезных ископаемых уже обнаружили, а через несколько дней всем стала ясна ценность находки. Из-за зловещего воя, издаваемого камнем при сжигании, шахтеры почти сразу же прозвали его «призрачной рудой». Вещество оказалось почти стократно эффективнее угля, а также обладало рядом особых свойств. Будучи добавленной в расплав железа, руда позволяла изготавливать крайне прочный сплав, получивший название «призрачной стали». Порошку призрачной руды и даже её испарениям нашлось применение в различных химических составах, от воспламеняющихся до целительных (и многих куда более экзотичных!). Недели не проходило без открытия очередного свойства загадочного вещества или появления некоего изобретения, успешно это свойство использующего. Призрачная руда навсегда изменила жизнь на Мистическом Западе — от индустриального производства до медицины и военного дела.

Разнообразие применений призрачной руды выглядело неисчерпаемым. Призрачная лихорадка 1869-го превзошла золотую лихорадку 1849-го примерно вчетверо.

ИСТОРИЯ ГРИММА

Ворон сослужил для Глад славную службу, и всё же он был любимым питомцем Войны. Глад нуждалась в собственном Служителе, чтобы было кому лить воду на мельницу бед и несчастий. На глаза ей никак не попадалось достойной фигуры, но вскоре сами смертные сотворили кое-что особенное, подарив ей крайне необычного кандидата.

Преподобный Иезекия Гримм был великодушным человеком. На своём ранчо он собирал худших грешников Калифорнии и предлагал им шанс на искупление. Преподобный намеренно нанимал работниками воров, убийц и висельников, предлагая им возможность спасти свои души. Сам Гримм имел более, чем скромное происхождение. «Сын конокрада и шлюхи», как частенько говаривал преподобный о себе. Однако Господь благословляет всех и не чинит

препон тем, в чьём сердце есть место покаянию. Гримм был непреклонен, но добр, и многие запятнанные души под его присмотром сумели очиститься.

Потом земля содрогнулась.

Низменности западной Калифорнии раскололись, местами буквально за секунды просев на сотни футов. Океанские воды хлынули на открывшиеся пространства, дюжинами смывая небольшие городки и уничтожая все следы пребывания человека. Это был самый настоящий ветхозаветный Потоп.

Гримм в момент катастрофы находился в самом её сердце, проповедуя своей пастве. Пенный вал, прокатившийся по ним, был полон вертящихся камней, сломанных деревьев и бревен, перепуганных коров и измочаленных трупов. С десяток прихожан погибли сразу, но примерно вдвое большему количеству удалось прорваться через обломки и завалы к спасению на вершине высокой скалы.

Гримм был в их числе и отчаянно боролся с беснующимися водами, стремясь уберечь своих заблудших овец от гибели. Обосновавшись на безопасном утесе, они начали собирать остальных выживших. Когда всё закончилось, их было сорок три человека во главе с Гриммом.

ГОЛОД

Когда худшее наконец было позади, паства Гримма оказалась на скалистом островке, который совсем недавно был небольшим сухим холмом. Некоторые попытались сплавать на поиски пропитания к соседним островам, но голодные акулы быстро положили конец вылазкам. Хищники атаковали удивительно яростно, набрасываясь и пожирая всякого, кого видели, и не прекратили пировать даже, когда с островка в них выпустили последние сухие патроны. Это было дурным знамением, на что не преминул указать стрелок по имени Гаррет Блэк.

Он же задал вопрос, волновавший всех, — как Гримм намерен вытаскивать их из этого кошмара? Преподобный был растерян не меньше остальных, и потому заявил, что Господь не оставит их (возможно, тогда это был не лучший ответ). Это укрепило неугомонную паству в вере на весь день, ночь и даже следующую неделю.

Но слова и молитвы нельзя есть.

Медленно, но верно прихожане Гримма ополчались друг против друга. Люди могли думать лишь о еде. Страсти накалялись. Напряжение росло. Члены изначальной общины Гримма роптали на людей, которых сами же совсем недавно вытаскивали из воды, особенно после того, как выяснилось, что один из спасённых тайно припрятал немного вяленого мяса.

Не долго думая, Гаррет Блэк выхватил револьвер и нажал на спуск. Курок ударил вхолостую — патрон оказался подмокшим, — но смерть уже вошла в лагерь и не собиралась останавливаться. Не преуспев с револьвером, Блэк достал свой нож Боуи и, набросившись на беднягу, утаившего пищу, убил его на месте.

Гримм подхватил револьвер Блэка и попытался урезонить его, но стрелок знал, что оружие

Послание Гримма

Здесь приведены отрывки из проповедей Гримма к Ангелам. Большинство из них произносятся перед трапезой. По большей части это прямые цитаты из Писания. Там, где Гримм добавляет что-то от себя, текст выделен. Обычно это мягкие напоминания прихожанам, насколько они зависят от преподобного в вопросах пропитания, а также ненавязчивые попытки притупить в них отвращение к поеданию человеческой плоти, по крайней мере если речь идет о грешниках, недостойных спасения.

«Едят ли безвкусное без соли, и есть ли вкус в яичном белке?» (Иов 6:6)

«Пусть бродят, чтобы найти пищу, и несытые проводят ночи» (псалом 59:15)

«Сразят их силою меча; достанутся они в добычу лисицам» (псалом 63:10)

«Трупы рабов Твоих отдали на съедение птицам небесным, тела святых Твоих — зверям земным» (псалом 79:2)

«Я ем пепел, как хлеб, и питье мое растворяю слезами» (псалом 102:9)

«Вот, Он ударил в камень, и потекли воды, и полились ручьи. Может ли Он дать и хлеб, может ли приготовлять мясо народу Своему?» (псалом 78:20)

«Пищу даю боящимся меня; покуда помним завет наш» (псалом 111:5)

«Смиренных возвышает Господь, а нечестивых унижает до земли.» (псалом 147:9)

«Всё движущееся, что живет, будет вам в пищу; как зелень травную даю вам все» (Быт. 9:3)

«И приготовь мне кушанье, какое я люблю, и принеси мне есть, чтобы благословила тебя душа моя, прежде нежели я умру» (Быт. 27:4)

«А всем зверям земным, и всем птицам небесным, и всякому пресмыкающемуся по земле, в котором душа живая, Дал я всю зелень травную и плоть живую в пищу. И стало так.» (Быт. 1:30)

«И увидела жена, что дерево хорошо для пищи, и что оно приятно для глаз и вожделенно, потому что дает знание; и взяла плодов его и ела; и дала также мужу своему, и он ел то же». (Быт. 3:6)

«Пойди в стадо и возьми мне оттуда два козленка хороших, и я приготовлю из них отцу твоему кушанье, какое он любит…» (Быт. 27:9)

«И был голод во всех землях, а во всей земле Египетской был хлеб. Так тому быть и в Городе Заблудших ангелов» (Быт. 41:54)

«Да будет это во всесожжение Господу, и хлебное приношение и возлияние к ним, в жертву, в приятное благоухание Господу». (Левит 23:18)

«Ибо Плоть Моя истинно есть пища, и Кровь Моя истинно есть питие». (Иоанн 6:55)

«И, приняв пищи, укрепился». (деяния 9:19)

«Не ешьте от него недопеченного, или сваренного в воде, но ешьте испеченное на огне, голову с ногами и внутренностями» (Исх. 12:9)

«Откуда мне взять мяса, чтобы дать всему народу сему? Ибо они плачут предо мною и говорят: дай нам есть мяса». (Числа 11:13)

«Мясо же их тебе принадлежит, равно как грудь возношения и правое плечо тебе принадлежит». (Числа 18:18)

«…всесожжения ваши прилагайте к жертвам вашим и ешьте мясо» (Иер. 7:21)

«будем строить домы; город котел, а мы мясо» (Иез. 11:3)

«Кто эти люди, что едят плоть народа Моего и сдирают с них кожу их, а кости их ломают и дробят как бы в горшок, и плоть — как бы в котел? Почему нам не сделать того же в ответ?» (Мих. 3:3)

«Славьте Господа! И передайте соль» (Гримм)

не выстрелит. Он обобрал труп и разделил скудное добро с небольшим количеством самых верных своих товарищей на глазах у всех остальных.

Голод обратился алчной яростью.

Наступил новый день, а за ним другой. То и дело начинались драки. Наконец Блэк решил съесть тело убитого. Более того, — ему не хотелось трапезничать в одиночестве, так что остальные должны были присоединиться.

Гримм отказался. Когда Блэк с ножом направился к телу, преподобный вновь наставил на стрелка его же собственное оружие.

Гаррет начал резать.

Гримм закрыл глаза и спустил курок.

Должно быть, патрон успел просохнуть. Пуля ударила Гаррета в спину, швырнув прямо на труп, который он уже начал свежевать. В крови и потрохах своей жертвы, убийца бился в агонии и проклинал имя Гримма, взывая к самому Дьяволу.

Он умер с именем Иезекии на окровавленных губах.

С немногими верными ему последователями Гримм взял тело Блэка и сбросил в море к акулам. Но хищники не явились. Труп канул в пучине соленых вод, отвергнутый даже рыбами.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС НА ИСКУПЛЕНИЕ

Тем вечером Гримм проповедовал своей пастве и обещал вывести к спасению. Он говорил, что Всевышний позаботится о сих «заблудших ангелах», пусть даже ему, Гримму, и неизвестно, каким образом.

Однако запах мяса уже носился в воздухе. Наутро выжившие спорили, есть ли им плоть убитого Блэком человека. Он в любом случае был мёртв, а до прибытия спасательных отрядов могли оставаться ещё недели.

Гримм клялся, что спросит ответа в молитве и сдержал слово. Увы, Господь хранил молчание, как и всегда. Преподобный всё равно отказался и велел последователям предать тело водам, чтобы избавиться от искушения и растущего запаха гнили.

Некоторые хотели исполнить приказ пастыря, но нашлись и те, кто схватили ножи и камни, проклиная самоубийственное благочестие остальных. Гримм пытался разрядить обстановку, но сводящий с ума голод звучал в людских головах громче. Последовала жестокая драка, и на камни пролилось столько крови, что даже море вокруг островка окрасилось красным.

Немало уважающих Гримма упорных людей встало на его сторону и сражалось до конца. По правде сказать, лишь половина паствы поддалась низменным инстинктам. Возможно, дело было в том, что они слишком далеко зашли по дороге греха, чтобы верить в искупление, а, может, голод и впрямь обратил их в безумцев.

Так или иначе, когда ярость битвы улеглась, осталось всего тринадцать человек.

СНЕДОМОЕ ЗЛО

Преподобный Иезекия Гримм лежал мёртвым на камнях меж трупов. Жизнь его оборвал человек, до сих пор стискивающий горло пастыря мёртвыми пальцами. Голову убийцы проломил один из тех, кто остались верны Гримму.

И безумию всё ещё не было конца.

Случившееся далее — туманно. В ужасающем неистовстве тринадцать выживших пожрали мёртвых и раненых, обуянные ужасом и сумасшедшим голодом. Кровь хлынула вновь, и груды костей высились меж камнями, когда рассеялось багровое марево ненасытной ярости.

Раздутые и пьяные кровью, ошарашенные делом рук своих, людоеды повалились без сил, едва в ночном небе взошла багровая луна.

Утренний восход подарил новое изумление. Преподобный вновь воссоединился со своей паствой.

Однако за изможденной личиной пастыря скрывался теперь совершенно новый Иезекия Гримм. Это была тварь, порожденная порочностью всех предавших его.

Частица души каждого из людоедов вросла в создание, призванное ими к существованию. Так все они стали членами внутреннего круга, тринадцатью упырями, отчаянно преданными тому, во что отныне обратился Гримм.

ИСХОД

Удивительно, но акулы исчезли, словно бы специально давая выжившим возможность пройти. «Гримм» и его сборище упырей ползли и карабкались через скалы Лабиринта, и горе было тем, кто оказывался у них на пути.

Едва паства достигла твердой земли, волки надели овечьи шкуры. Иезекия обратился к группе других беженцев и явил им чудо. Он сказал им взять ту еду, что была при них, и собраться вкруг него. Закрыв глаза, они слушали проповедь Гримма о надежде и выживании, а после в изумлении обнаружили себя в окружении роскошных яств и напитков.

Сорок дней и ночей после этого Гримм и его тринадцать «Старейшин» каждый вечер устраивали пир для беженцев, что собирались под их руку. Так родилась церковь Заблудших ангелов.

Когда жизнь вернулась в колею, община начала строительство города с огромным собором в центре его — во славу своего спасителя. Приходили всё новые и новые беженцы, город рос, и однажды на скудных полях явились первые всходы.

ЛИХОРАДКА НАЧИНАЕТСЯ

Вскоре была обнаружена призрачная руда и открыты её удивительные свойства. Около миллиона новых поселенцев явилось в Калифорнию. Гримм ждал их с готовностью.

Лишь верные последователи церкви получали разрешение селиться в городе, так что в округе мигом выросли палаточные лагеря. Как и любые бумтауны, они были полны людей самого разного сорта, от честных старателей до отчаявшихся искателей богатств, торговцев зельями, воров, аферистов и шлюх.

В этих местах никогда не было проблемой отыскать выпивку, а вот еда по-прежнему оставалась дефицитом. Злаки всходили неохотно — по мнению церкви, виной всему была морская вода, пропитавшая почву во время землетрясения. Скот оставался жилистым, а мясо дурно пахло. Даже привезенная с Востока еда часто оказывалась испорченной.

И всё же с этим можно смириться, так что люди и по сей день продолжают прибывать в Лабиринт, покуда в нём остаются месторождения призрачной руды.

Гримм позаботился, чтобы все новоприбывшие становились зависимы от него, используя для этого свои «воскресные пиры». Всех желающих приглашают на щедрое угощение от Церкви заблудших ангелов. Единственное условие — перед трапезой требуется выслушать проповедь. Обычно это четырехчасовое действо, в ходе которого Гримм в пух и прах разносит железнодорожных баронов, Союз, Конфедерацию и весь «погрязший во грехе» Восток.

Тем не менее в городе, большинство обитателей которого едят до сыта раз в неделю, это никому не кажется высокой ценой за бесплатное угощение.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛЭКА

В растущую общину явился Гаррет Блэк — меченый и полный ярости и желчи. Он пришёл убить Гримма и довел бы это дело до конца, если бы преподобный со своим внутренним кругом не сумел убедить восставшего покойника, что все они служат одним и тем же тёмным силам. Правда, для этого им пришлось загнать Блэка на Рок-Айленд и держать там, пока он не согласился выслушать их аргументы.

Вопрос был решен, полномочия подтверждены и обещания даны. Гаррет Блэк решил наняться на службу церкви в качестве специалиста по решению проблем. Однако у Гримма была идея получше. Ему требовалось доказать, что он не только провозвестник Господней воли, но также и носитель божественного возмездия. И когда кто-то нуждался в проявлении гнева господня, Гримм хотел бы оставаться чуть в стороне, чтобы не очернять сверх меры себя в глазах растущей паствы.

Для этого ему требовался Ангел смерти.

Гримм обвинил одного бедолагу в самом страшном для Лост-Энджелса преступлении — краже пищи, после чего публично предложил простить его. Если простит Господь.

Имеющий глаза, да увидит: той же ночью Ангел смерти явился, объявив себя избранным защитником Лост-Энджелс-Сити. Избавителем проклятых. Пожинателем тёмных душ.

Ангел — а на самом деле Гаррет, использующий чёрную магию, — позаботился, чтобы все видели, как он преследует несчастного, обвиненного Гриммом. Это был нескладный шахтёр по имени Фрэнк Хардвик, который всего-то стащил несколько поеденных крысами галет. Ангел живьем вознес несчастного Хардвика в ночные небеса, а затем раздался истошный вопль, и на ошарашенных прихожан пролился горячий алый дождь.

На самом деле потерявший эту кровь Фрэнк Хардвик был доставлен в особое святилище собора живым. Хотя и предпочел бы умереть сразу.

КУЛЬТ ЗАБЛУДШИХ АНГЕЛОВ

Гримму и его тринадцати Старейшинам доводилось вместе вкушать чужую плоть, но той ночью они нашли себе убежище вдали от назойливых глаз на холодном островке в нескольких сотнях ярдов от берега. «Рок-Айленд» позднее превратился в широко известную тюрьму, но на деле он был превращён в склад пищи для Гримма с приближенными культа заблудших ангелов.

Сегодня Рок-Айленд служит сектантам местом тайных встреч. Тринадцать Упырей редко собираются здесь все разом, поскольку каждый из них много странствует, чтобы разнести дело Глад по всему Западу, однако как минимум раз в год они сходятся, чтобы разделить великую трапезу в соборе и восполнить свои ужасные силы.

Прямо перед этим пиром, обычно проводимым во время летнего солнцестояния, око здешнего закона делается невероятно придирчивым, так что тюрьма до отказа заполняется нарушителями, которых уже никто и никогда больше не увидит.

КРУГЛЫЙ ГОРОД

Тюрьма Рок-Айленд выросла быстро, предоставив Гримму и Старейшинам уединение, необходимое для жестокого хищничества. Между тем город привлекал всё больше поселенцев.

Лост-Энджелс застраивался концентрически, расползаясь от собора Гримма в центре — средоточия как религиозной, так и мирской власти в округе. Кольца улиц, впрочем, были такими вовсе не из соображений красоты. Всё это было частью громадного ритуала.

Любая магия, которую Гримм или его последователи используют в пределах города, выглядит как праведное чудо, если сопровождается видимыми проявлениями. К примеру, заряды чистого зла, которыми Старейшины рвут своих врагов на кусочки, в городе выглядят как потоки чистого солнечного сияния. Менее впечатляющие чудеса попросту не имеют видимых эффектов — это относится к сотворению пищи или исцелению наложением рук, — как это обычно и происходит у чудотворцев Мистического Запада.

Проблема в том, что иллюзия рассеивается за пределами Лост-Энджэлса. Особенно это мешает, когда Гримму требуется отправить отряды за границы города (обычно чтобы рас-

Глоссарий порочности

Архангелы: их всего двое, этих стражей в золотых одеждах — Майкл Коултер и Габриэль Фэннон. Они являют собой пересечение уголовного и мирового суда. Каждый отвечает за половину города, поддерживая там закон и порядок, верша суд над виновными, наставляя свою паству на путь Господа и готовя своих бойцов к неизбежной схватке с грешниками, что ждут за воротами.

Ангелы мщения: эти закаленные бойцы — лучшие, кого Гримм может выставить против своих врагов. Они крепче, злее и опытнее обычных ангелов-хранителей. Обычно ангелы мщения командуют звеньями по пятнадцать и более ангелов-хранителей.

Ангелы-хранители: пехотинцы крестового похода Гримма, эти люди тверды в заблуждении, что делают хорошее дело. Они погрязли в горькой и беспринципной борьбе за благосклонность Гримма. Никто из них не понимает, чем на самом деле грозит статус любимчика преподобного. Обычно ангелы-хранители носят кроваво-красные рясы и объединяются в «звенья». Их задача — поддерживать порядок в Лост-Энджелсе, также время от времени их отправляют на задания за пределы города.

Ангел Смерти: Гаррет Блэк, меченый стрелок, пытавшийся некогда убить настоящего преподобного Гримма. Для всех он остается Гарретом Блэком, бродягой и наемным убийцей, что таится в толпе меж сотен других головорезов, ожидающих Воскресного пира. На самом деле Блэк служит беспощадным Ангелом смерти, что несет «волю Господа», когда Гримму не хочется марать рук. Выходя под личиной Ангела, Гаррет надевает балахон мрачного жнеца с капюшоном, а время от времени использует свои адские способности, чтобы отращивать громадные чёрные крылья.

Круглый город (или Небесный град): город Гримма застроен в форме круга, расходящегося от собора. Истинная причина этому — ритуал, скрывающий природу магии самого Гримма и его приближенных. В пределах города любая магия сектантов выглядит благодетельной и целомудренной.

День Праведности: день в 1876-м году, когда, как клянутся очевидцы, Гримма попытались погубить самые настоящие демоны. Преподобный и его таинственный защитник, Ангел смерти, повергли исчадий ада. На самом деле весь этот ритуал был замыслен, чтобы расширить область действия иллюзии, выдающей чёрную магию сектантов за господние чудеса, до круга радиусом в 75 миль.

«Эдикт 77-го»: закон, провозглашённый Гриммом в 1877-м году, объявляющий Лост-Энджелс независимым, свободным и священным городом под властью церкви.

Старейшины: тринадцать изначальных последователей преподобного Гримма, которые предали своего пастыря, убили и пожрали плоть его, пытаясь выжить после великого землетрясения. Их души положили начало существованию нынешнего преподобного Гримма. Все они бессмертны, но не неуязвимы (см. стр. 234). Если убить их, Гримм погибнет тоже.

Падшие ангелы: на самом деле — демоны в рабстве у Гримма, эти ужасные создания выглядят подобно мрачным ангелам с изодранными крыльями, благодаря иллюзиям преподобного. Падшие ангелы скрывают своё существование и убивают любого, кто становится свидетелем какого-то из множества дел, которые они выполняют на службе церкви.

Преподобный Иезекия Гримм: настоящий преподобный Иезекия Гримм был добрым и благочестивым человеком, погибшим вскоре после Великой Встряски от рук тех самых людей, которых перед этим спас от смерти. Нынешний Гримм — это притворяющаяся живым человеком сущность, порождённая предательством тринадцати его последователей.

Тюрьма Рок-Айленд: для всех это место, куда отправляют нарушивших «гуманные» церковные законы. На самом деле здесь сокрыты тайные залы для встреч и совместных трапез культа заблудших ангелов. Подробное описание Рок-Айленд ты найдешь на странице 63.

строить очередной план железнодорожных баронов — об этом мы ещё поговорим).

Меж тем Гримм — не из тех, кто готов мириться с проблемами. Посему он разработал дерзкий план, собираясь расширить область воздействия своих мороков.

ДЕНЬ ПРАВЕДНОСТИ

День Праведности — событие, которое жители Города заблудших ангелов обсуждают и по сей день. Во время одной из проповедей Гримма в конце 1876-го — это была пламенная речь о том, что следует отыскивать слуг дьявола, обитающих среди людей, — явился самый настоящий обитатель адских глубин. Прямо в главный вход собора вломился громадный красный демон с крыльями, рогами и всем прочим. Он пронесся через толпу, разя прихожан направо и налево своими чёрными когтями и огненным взором.

Гримм смотрел на тварь не опуская головы, и божественный свет омывал его, защищая от дьявольского касания. Если у кого и были сомнения в праведности преподобного, в тот день они развеялись без остатка.

Когда Гримм схлестнулся с явленным кошмаром, стая меньших дьяволят ворвалась через окна. Они сцепились с прихожанами, среди которых, по счастью, оказались и те, кто не по наслышке знал, как обращаться с оружием.

Меньшие исчадия превосходили верующих числом и успели слегка потеснить их, когда Гримм, размахнувшись ореховым посохом, нанес-таки очистительный удар большому демону. Тот приказал своим приспешникам отступить, и более никто не видел его.

Эта история широко разошлась, в том числе и на страницах уважаемых изданий (то есть всех, за исключением «Эпитафии Тумстоуна»). Многие поверили в неё — в конце концов, Библия рассказывает о дьяволах и демонах. Остальные посчитали, что это было каким-то массовым наваждением, которое посетило фанатиков, до крайности измученных голодом.

Что же было истинной причиной? Конечно же, власть и могущество. Гримм нашёл способ расширить пределы наведенных иллюзий за границы своего небесного града. Ритуал требовал жертвоприношения большого количества верующих в стенах его собственного собора, и явление демонов стало для этого удобным прикрытием.

С того дня тёмное колдовство членов Церкви заблудших ангелов выглядит яркими и праведными чудесами в пределах семидесяти пяти миль от стен собора. Изумленные верующие видят божественное сияние, исходящее от ладоней ангелов-хранителей, когда те исцеляют больных. Демоны, продолжающие служит Гримму, — сегодня их знают под именем падших ангелов, — выглядят как мрачные ангелоподобные фигуры, которые скользят в тенях, выполняя приказы преподобного.

Как будто этого всего мало — сам алтарь Гримма отныне стал проводником иллюзий. Последователь, взявший с собой даже небольшую часть этого алтаря, может принести наваждение в любой уголок мира. Часть великого плана Гримма включает размещение частей алтаря в отдаленных часовнях по всему Мистическому Западу и распространение таким образом влияния церкви.

ЭДИКТ 77-ГО

Не все купились на уловки преподобного. Были те, кто противостояли ему раньше, находятся такие и сегодня. Многие из них попросту исчезают, однако Гримму требуется поддерживать иллюзию мира и гармонии, так что некоторому количеству своих противников он позволяет существовать.

Его благодушие моментально кончается, если речь заходит о железных дорогах. Железнодорожные бароны для Гримма больше, чем просто возможная заноза боку — скорее уж их можно сравнить с приставленным к его затылку дробовику. Явившись в полной силе и достигнув некоторого равновесия в Великих железнодорожных войнах, они быстро сдела-

ют пищу гораздо более доступной для народа. А увеличение количества еды напрямую приведёт к уменьшению власти Церкви заблудших ангелов.

Гримм решил разобраться с проблемой двумя способами. Во-первых, он отправил «миссионеров» разнести благую весть по городам вдоль железнодорожных путей. Под «благой вестью» здесь подразумевается «устраивать саботаж и творить несчастья». Самым способным его бойцам даже были доверены части разбитого в День Праведности алтаря, чтобы скрывать тёмную магию.

Второй, куда более громкий ход, получил название «эдикта 77-го», объявлявшего Лост-Энджелс самостоятельным государством — во многом сходным с Ватиканом. Свободный и Священный Город Заблудших Ангелов обособился как от Союза, так и от Конфедерации, но покуда угли Гражданской войны не остыли, ни одна из сторон не в состоянии ничего с этим поделать.

Лост-Энджелс находится в единственной просторной бухте Лабиринта. Тот, кто контролирует город, владеет и портом, а порт, в свою очередь, отвечает за поток призрачной руды с островных шахтёрских участков. Бой за эту гавань гарантированно разожжёт новую войну, а этого сейчас не хочет никто (по крайней мере, пока армии не восполнят силы новыми рекрутами и боевыми машинами).

ПРОГРЕСС НЕ ОСТАНОВИТЬ

Так что же Гримм будет делать, когда бароны наконец действительно явятся? Он намерен предложить сделку победителю — которым, как он надеется, станет Хельстромм, таким образом сохранив контроль хотя бы над экспортом призрачной руды из Лабиринта.

Хельстромм, с большой вероятностью, согласится. Для него окончательной целью является завершение своего величайшего исследования (возвращение его жены из преисподней). Чем быстрее железная дорога принесет прибыль, тем лучше.

Что произойдет на самом деле — по крайней мере по официальной версии, — тема сюжетной кампании, приведенной далее в этой книге. Чтобы узнать больше о Содружестве Калифорнии и Лабиринте, загляни в книгу «Deadlands: Мёртвые земли».

ПОЯВЛЕНИЕ ГЕРОЕВ

Ненасытные вендиго ревут в снегах Великого северо-запада, южная Калифорния полнится стонами голодающих, повсеместно продолжается борьба за выживание, — Глад полностью контролирует свои опустошённые владения.

Что же могут сделать наши отважные герои?

СУМЕРЕЧНЫЙ ЛЕГИОН

Ещё не всё потеряно. Отважные сердцем со всего Мистического Запада уже начали узнавать истину о Времени Расплаты. Со стороны Севера против Четверых Всадников выступают скрытные сотрудники Агентства. Юг доверил то же задание Техасским Рейнджерам после Битвы при Геттисберге, когда впервые проявились последствия Судного Дня, и с той поры и поныне эти бравые ребята продолжают исполнять свою миссию, значительно распространив свою юрисдикцию за границы Техаса.

За редчайшими исключениями две эти силы никогда не работают вместе. Затянувшаяся Гражданская война то и дело сталкивает их в кровопролитных схватках. Но существует и третья сила, «нейтральная» сторона, кото-

рую не особо волнует, с каким акцентом ты говоришь. Имя ей — Сумеречный Легион.

У Легиона много названий, как известных, так и тщательно скрываемых. Редко даже сами члены этой организации знают подробности её прославленной истории или осознают масштабы сети входящих в неё клубов, тайных обществ и братств. Они Сыны Соломона, Чёрная Рука Мухаммеда, Мсака Дубвана, Потрошители, Сыны Свободы и даже Légion Etrange *.

Большинству этих организаций ничего не известно об остальных. Некоторые владеют обширными записями, что свидетельствуют об их существовании едва ли не от начала письменной истории (а легенды, которые пересказываются в них, тянутся в прошлое и того дальше).

Ветвь, действующая на американском Западе, ведет свою родословную от времен Римской империи, когда Сумеречный Легион был создан, чтобы выслеживать и уничтожать ужасы, призванные непрекращающимися войнами, которые вела империя.

ОБЩЕСТВО ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Публичная личина Легиона — «Общество исследователей», тайная ложа, владеющая частной недвижимостью в самых крупных городах по всему свету. Кроме того Исследователи содержат приличное количество форпостов на американском фронтире.

Для большинство Общество исследователей выглядит как клуб сбрендивших эксцентричных богатеев, по слухам (абсолютно правдивым), занимающихся охотой на заведомо несуществующих тварей, вроде джекалопов и обруч-змеев. Верный источник материала для «Эпитафии Тумстоуна», статьи которой, как говорят, «все читают, но никто им не верит».

Члены Общества выслеживают странных созданий и даже понимают, что имеют дело вовсе не с какими-то «пока не открытыми видами», а с самыми настоящими чудовищами сверхъестественного происхождения. Однако средний член Общества исследователей не подозревает, что его дичь на самом деле служит некоему громадному межмировому заговору. Только самые высокопоставленные исследователи, состоящие во внутреннем круге — Сумеречном Легионе, — осведомлены о событии, известном как Судный День.

Вступить в Общество исследователей можно двумя способами. Кто-то приобретает членство, уплатив деньги или договорившись о семейном кредите. Других приглашают, если считают их навыки полезными для Легиона.

Подняться до рядов самого Сумеречного Легиона куда сложнее. Действующий член общества может выдвинуть любого, по собственному выбору, однако на американском Западе окончательное одобрение выдают только Николас Тревалин и капитан Родерик Пенингтон-Смайт.

В приключении, приведенном в этой книге, герои быстро окажутся приняты в Сумеречный Легион. И поверь, им придётся заплатить немалый вступительный взнос, пусть и не деньгами.

ЛЭСИ О'МЭЛЛИ

В прошлом году внутренний круг Общества исследователей обзавелся важным контактом. Репортер «Эпитафии Тумстоуна» Лэси О'Мэлли присоединился к группе авантюристов в поисках пропавшего исследователя Николаса Тревалина. Поиски увенчались успехом, Тревалин вернулся целым и невредимым. В ходе путешествия Тревалин открыл О'Мэлли тайну о существовании внутреннего круга их общества — Сумеречного Легиона.

Лэси было строго настрого запрещено писать о Легионе для «Эпитафии», однако новые знакомцы пришли к отличной идее — газету можно использовать, чтобы доставлять зашифрованные послания тем, кто точно знает, насколько мистическим является Запад на самом деле.

С этого и начинается история, название которой — «Потоп».

---

*: *Игра слов на французском языке, от оригинального названия Иностранного легиона — Légion Etrangère, славящегося солдатами самого разного происхождения*

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЙ ГЛАД

Твои герои в Лабиринте. Голод терзает их непрестанно. Каждая сомнительная ягодка выглядит неимоверно вкусной. Каждая птица в небе — это порхающий на крыльях кусок мяса. Этим мучениям нет конца. Даже если кому-то посчастливится наесться досыта, едва проглотив последний кусок, он уже задумывается, где же поесть в следующий раз.

Отразить всё это — непростая задача. С одной стороны, тебе необходимо напоминать игрокам, где они находятся. Владения Глад простираются вдоль Западного побережья, от Верхней Калифорнии до мексиканской границы. Но при этом ты вряд ли хочешь превращать свою игру в постоянные поиски пропитания.

Здесь необходим разносторонний подход, Маршал. Первое, что тебе потребуется, — описание. Постоянные навязчивые напоминания (без игромеханических эффектов). Когда отряд въезжает в город, обязательно скажи, что они чувствуют в воздухе запах готовящейся еды, и в животах у них тут же начинает урчать.

Когда герои устроятся пообедать в салуне, опиши как чисто они вылизывают свои тарелки — до последней крошки. Кто-то роняет галету и тут же, смахнув пыль, провозглашает одну из ранних версий «правила пяти секунд».

За пределами города можешь быть суровее. Если герои натыкаются по дороге на труп животного, хорошенько поеденный голодными хищниками, скажи игрокам, что даже падаль выглядит аппетитно. Каждый вечер описывай костер и то, как они готовят свою снедь, чтобы перекусить. Проси игроков рассказать, что у их персонажей на тарелке. Просто задумываясь о подобных вещах, то здесь, то там, они всегда будут в нужном настроении.

Вторая сторона медали завязана на игромеханику и отражает, насколько дорога здесь жизнь.

МОДИФИКАТОРЫ ЦЕН

Всё в царстве Глад стоит дороже. Еда в дефиците, а удаленность Западного побережья делает доставку снаряжения и товаров в этот край дорогостоящим делом. Описание каждого из уголков Калифорнии в шестой главе включает модификатор цен, который обычно равен ×5, но может повышаться или понижаться в зависимости от места. Умножай стоимость всех товаров — еды, снаряжения, машин и т. д. — на значение модификатора цен, чтобы выяснить, во сколько то или иное приобретение обойдется героям в Лабиринте. Снаряжение, приобретаемое в ходе создания персонажа, имеет стандартную цену.

На практике это означает, что твоим героям будет требоваться заполучить некоторое количество денег или ценностей (или хотя бы еды и патронов) практически после каждого завершённого дела. Не забывай вовремя подбрасывать возможности раздобыть доллар (а может и сотню), ведь героям потребуется покупать хотя бы немного еды, чтобы не умереть с голоду.

Когда отряд будет предпринимать попытку купить снаряжение, пищу, боеприпасы или что-то ещё, можешь позволить им пройти проверку уличного чутья (с любыми модификаторами, которые на твой взгляд могут быть наложены ситуацией), чтобы отыскать торговца, готового продать искомое по более-менее приемлемой цене. Не позволяй делать этого каждый раз. Мастер боевых искусств из Китая, пытающиеся найти себе миску дешёвой еды в Шэн-Фэне — это одно, — но тот же персонаж с той же целью в Лост-Энджелсе не добьётся ничего. Решай сам, как поступить, и прояви немного снисходительности, если у всех героев уже по два уровня усталости от голода и почти не осталось денег.

МУКИ ГОЛОДА

Теперь у тебя есть всё, что нужно, но может статься так, что тебе потребуется устроить своим несчастным героям истинные муки Глада. Если отряд находится в городе, описывай где и что они едят, чтобы отыграться за все случаи в прошлом, когда тебе было не до этого.

ГОЛОД

Если отряд в пути, обратись к правилам моделирования голода из «Дневника авантюриста» и корректируй их, если это, по твоему мнению, поможет усилить драматизм. Дай героям +2 к проверке, если у них достаточно припасов. Даже целая телега еды быстро теряет питательные свойства в условиях Лабиринта, так что хороший запас вовсе не гарантирует постоянной сытости.

Голодная смерть: если персонаж оказывается при смерти от голода и проваливает проверку выносливости, он в серьёзной опасности. Герой должен немедленно пройти проверку характера (со штрафами за усталость). Критический провал означает, что он превращается в исчадие Глада (см. стр. 229). Это плохая новость и, если не случится чудо, конец для персонажа. Просто провал также не означает ничего хорошего — персонаж всё ещё при смерти, он впадает в кому и умрёт через d4 дня, если его не вылечить. Герой, погибший таким образом, также становится исчадием Глада.

ЯБЛОКИ РАЗДОРА

Пища во владениях Глада портится приблизительно впятеро быстрее обычного. Это не точно, поскольку иногда Глад нарушает собственные правила. На душистой яблоне действительно могут в изобилии висеть сочные фрукты. Вероятно, даже упавшие яблоки годны в пищу. Но ты можешь уверенно биться об заклад, что это дерево будет торчать в самом центре логова какой-нибудь мерзкой твари или станет причиной кровавых распрей между желающими заполучить плоды.

Также Глад может делать так, что пища тех, кто служит ей осознанно или нет, оставалась съедобной чуть дольше. Скряга, сеющий раздор и конфликты в городе; кабатчик, кормящий ничего не подозревающих посетителей человечиной; а, может, просто один из слуг Церкви заблудших ангелов — все они рано или поздно заметят, что их пища не портится несколько дольше, чем у остальных.

КАННИБАЛИЗМ

Человеческое мясо во владениях Глад кажется удивительно вкусным и сытным. Это не значит, Маршал, что я хочу, чтобы ты привел своих героев к этому — не стоит поощрять подобные вещи. Но если уж это произошло, «герой» должен ощутить удовлетворение, как если бы он только что съел порцию «настоящей еды» с Восточного побережья. Если это не отпугнет нашего ковбоя, переходи к следующей фазе…

Те, кто сознательно убивает людей и поедает их плоть (или просто ест человечину чаще, чем пару раз), должен проходить проверку ха-

рактера каждый раз, как это происходит. Успех означает, что он продолжает влачить своё презренное существование, как и прежде. В случае провала персонаж уступает власти Времен расплаты. В холодных краях людоеды превращаются в вендиго, в жарких — деградируют и становятся упырями (описания обоих этих чудовищ ищи в книге «Deadlands: Книга Маршала»). Дополнительные эффекты, отражающие прихоти Глад, — на твоей совести, Маршал.

Это правило, однако, не действует на пирах Гримма. Пастырь не допускает случайного возникновения чудовищ — в этом случае ему станет слишком сложно беречь свои кровавые секреты.

ОПАСНОСТИ ЛАБИРИНТА

Великий Лабиринт — одно из самых опасных и беззаконных мест на всем свете. Даже если тебя не настигнут злобные бандиты, мать-природа не преминет пнуть тебя под зад. Стоит опасаться погоды, вездесущих акул в каньонах (и это ещё не самое страшное), а ещё можно утонуть, сесть на мель или угодить в стремительное течение, которое мигом разнесет твой корабль на зубочистки. Ниже ты найдешь особые игровые эффекты, которые пригодятся тебе, когда твой отряд, странствуя морем, начнет понимать, что откусил больше Лабиринта, чем в состоянии проглотить.

ГЕЙЗЕРЫ И СЕРНИСТЫЕ БАССЕЙНЫ

Водные гейзеры и сернистые бассейны встречаются в областях с высокой вулканической активностью. Когда перегретый пар врывается в воду, она моментально вскипает, вызывая гейзерный выброс. Некоторые из самых известных гейзеров Лабиринта давно изучены и извергаются исключительно по расписанию, но есть и другие, совершенно непредсказуемые… Им будто бы нравится дожидаться именно того момента, когда над ними проходит очередной корабль.

Если отряд оказывается неподалеку от готового взорваться гейзера, вытяни карту из колоды действий. Если был получен джокер, извержение происходит прямо под кораблем, подбрасывая всё, что не превышает размерами каньонную яхту, на 2d6x3 клеток в воздух. Рассчитывай урон от падения по стандартным правилам.

Если вытянута красная фигурная карта, палубу окатывает кипятком, и все, лишённые укрытия, получают 2d6 урона от ожогов.

Чёрная фигурная карта означает, что химические процессы и сернистые выделения в воде сделали её едкой и от того ещё более жгучей. В этом случае все на палубе получают 2d6 урона, и сам корабль тоже оказывается в опасности. Сернистые бассейны обычно имеют размеры в d6×5 клеток в поперечнике. Судно в такой воде получает 2d6 урона в час. Если это приводит к кораблекрушению, обратись к правилам для утопающих в «Дневнике авантюриста».

Если вытянута другая карта, это означает, что гейзер ударил чуть поодаль от борта, всего лишь до нитки промочив всех на палубе.

ОТЛИВЫ И СТРЕМНИНЫ

Отливы в Великом лабиринте непредсказуемы даже для тех, кто хорошо изучил его запутанные каньоны. Если отряд оказывается в канале, в котором начинается отлив, шкипер может попытаться пройти проверку судовождения (–2), чтобы успеть вывести свою судно в безопасные воды. В случае провала корабль садится на дно и оказывается приковано к месту, пока вода не вернется с приливом (2d4+2 часа спустя). Критический провал означает, что судно также получает 2d6 урона — сделайте проверку по таблице критических повреждений транспортных средств («Дневник авантюриста»).

Иногда неподалеку от каньонов, известных внезапными отливами, скрываются грабители, для которых застрявшее судно — лакомый кусочек.

Стремнина — это внезапное изменение течения, обычно вызванное очередным отливом или приливом. Также вызвать подобное могут землетрясение, засыпавший старое русло оползень и т. д. Вне зависимости от причины, брось 2d6, чтобы определить длительность существование стремнины в раундах. Брось d10+10, что-

бы определить шаг стремнины. Все, что находится в воде, будет сносить согласно этому шагу.

Каждый раунд шкипер должен успешно проходить проверку судовождения, чтобы удерживать судно на осевой линии канала. Каждые 10 единиц шага стремнины (с округлением вниз) налагают штраф –1 на эту проверку. Если судно теряет управление, используй правила аварий и столкновений из «Дневника авантюриста» для определения повреждений. Критический провал удваивает полученный урон.

Шкипер также может попытаться вырваться из стремнины, уведя судно в боковой каньон, но это ещё больший риск. Он так же должен пройти проверку судовождения, и каждые 5 единиц шага стремнины налагают на нее штраф –1. Провал означает, что судно столкнулось со стеной каньона. Используй правила аварий и столкновений из «Дневника авантюриста» для определения повреждений. Критический провал удваивает полученный урон.

Водяные собаки

Водяных собак часто принимают за непредсказуемые течения или стремнины. На самом деле это озорные водяные духи, наслаждающиеся беспорядком и хаосом. Их привлекают любые конфликты или сражения в водах Лабиринта, и обычно они встают на сторону проигравших.

Водяные собаки атакуют корабли, которые имеют преимущество в стычке. Все находящиеся на борту могут пройти проверку внимания (–2), чтобы осознать присутствие духов. Получившие успех чувствуют, как дрожь проходит через весь корабль, когда водяные собаки поднимаются из глубин под килем.

В следующем раунде они атакуют — вцепляются в корпус и принимаются трясти его, будто младенец погремушку. Брось d6. Возьми количество d6, равное полученному результату, и тоже брось. Полученное значение — это игнорирующий любую броню урон, который получает судно. Кроме того, все, находящиеся на палубе, должны пройти проверку ловкости (–2) и при провале свалиться за борт. Те, кто ранее получил успех при проверке внимания, игнорируют штраф –2 на проверку ловкости.

Хорошенько встряхнув корабль, водяные собаки обычно удаляются.

Ветра дьявола

Порой обычный бриз, разогнавшись меж отвесных стен Лабиринта, в мгновение ока обращается в секущий воздушный хлыст, запросто способный вышвырнуть тебя за борт. Местные называют подобное «ветром дьявола».

Если судно попадает в такой ветровой тоннель, все, что не было закреплено, улетает с палубы за борт. В том числе это могут быть и твои герои! Все, находящиеся на палубе, должны пройти встречную проверку силы против силы

Жестокие недуги

За голодом приходят болезни. От конца до края владений Глада люди страдают от них. Вот несколько заболеваний, с которыми могут столкнуться герои. Я бы не советовал награждать кого-то из героев одной из этих болячек, если это только не важный сюжетный момент. Нет ничего быстрого, веселого и брутального в смерти от оспы. Однако, если ты всё же хочешь знать, что происходит, когда заболевает статист, вот тебе весь набор чудовищных подробностей.

Холера (–4): острая диарея, обезвоживание и шок, вызывающие смерть в течение 4d6 часов.

Месть Монтесумы (–4): диарея, тошнота, рвота, острая резь в животе. Продолжительность d6 дней, в течение каждого из которых все физические характеристики персонажа (ловкость, сила и выносливость) уменьшаются на одну ступень до минимума в d4. После излечения характеристики восстанавливаются по одной ступени в день.

Оспа (–2): гнойная сыпь, жар, смерть в течение d10+6 дней.

Тифозная горячка (–3): жар, потливость, диарея, смерть в течение d4 недель.

ветра (d10), чтобы удержаться. Все, кто проваливает её, падают за борт. В случае критического провала бедолагу поднимает в воздух и швыряет вниз с высоты две клетки X результат проверки силы ветра в текущем раунде. Применяй правила урона от падения, если персонаж ударяется обо что-то твердое (если он падает в воду, урон делится пополам).

ВОДОВОРОТЫ

Смертоносные засасывающие водовороты — более чем обычное дело в Лабиринте. Воронки обычно наполнены обломками неудачливых судов, бревнами, осколками и голодными акулами.

Любой водоворот делится на три области: внешний край, бурлящие воды и воронка. Пусть впередсмотрящий пройдет проверку внимания. В случае провала судно входит во внешний край водоворота. Капитан должен пройти проверку судовождения (–2). В случае успеха он выводит судно в безопасные воды.

В случае провала судно оказывается затянуто в бурлящие воды и получает 4d6 урона. Капитан должен пройти ещё одну проверку судовождения, но уже со штрафом –4. В случае успеха, судно удается вывести обратно на внешний край (для окончательного спасения используй механику, описанную выше).

В случае, если и эта проверка провалена, судно оказывается затянуто в центр воронки и получает 6d6 урона. Капитану остается последняя возможность. Он должен пройти проверку судовождения (–6). В случае успеха, судно возвращается в бурлящие воды. При провале его затягивает под воду и разрывает на куски. Команда получает 4d6 урона и должна пройти проверку плавания (–6) и при провале начать тонуть.

Успех позволяет команде выбраться в бурлящие воды. Чтобы достигнуть внешнего края, требуется проверка плавания (–4). Выплыть из внешнего края в безопасные воды позволит проверка плавания (–2).

ОРИЕНТИРЫ

Обзор «Эпитафии» в первой главе дает общие представления об империи Глад, но здесь и сейчас мы хорошенько пороемся в секретах, что таятся за молвой и слухами. В отличие от писанины «Эпитафии», здесь рассматривается ситуация на тот момент, когда бомбы призрачного огня уже сброшены (см. стр. 114), и одна из них уничтожила Город-призрак.

В этой главе представлены описания всех достойных внимания мест, которые герои могут посетить в Калифорнии и Великом лабиринте. Когда игроки сообщают, куда направляются их герои, просто загляни сюда, чтобы получить представление, чем можно будет заняться в этой местности, и с какими порождениями зла, с некоторой вероятностью, придется иметь дело. Не забудь освежить в памяти сведения о Великом лабиринте и Содружестве Калифорнии, заглянув в «Книгу Маршала», — большая часть информации оттуда здесь не дублируется.

В начале каждого описания приводится текущий уровень страха и модификатор цен, далее следует его история. Это может быть подробный рассказ как, например, в случае Города Заблудших ангелов или Шэн Фэна либо же всего пара абзацев, вроде описания маяка Ван Хорна.

Средний уровень страха в Калифорнии равен 2, а модификатор цен по умолчанию ×5 — используй их, если герои находятся в пути или в каком-нибудь крошечном городишке. В иных местах действуют указанные в их описании уровень страха и модификатор цен. Если в описании какого-то места отсутствует модификатор цен, это значит, что там просто ничего нельзя купить.

Следующий раздел каждого описания озаглавлен как добраться и описывает способы попасть в ту или иную местность, а также опасности, что могут повстречаться героям на пути.

Раздел на что посмотреть — это список примечательных местечек, таких как салуны, шахты, магазины и не только. Считай, что ассортимент в лавках соответствует описанному в «Deadlands: Мёртвые земли», а когда придет пора расплачиваться, примени к ценам местный модификатор.

В самом конце описания каждого из странных мест приведен список связанных с ним авантюр (каждая отмечена значком маршала, вот таким). Ты найдёшь короткое описание каждого приключения в этой местности, а также список со ссылками на номера страниц для удобства ориентирования.

ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ И КАЛИФОРНИЯ

Уровень страха: *2*

Совсем недавно в Калифорния прошло голосование по поводу того, под каким знаменем жить дальше. Север или Юг? В итоге люди решили: ни под каким. Однако это вовсе не значило, что кто-то хоть попытался превратить этот край в организованное государство. Эдикт Гримма от 1877-го года не принес в Лабиринт и намека на порядок, это было просто объявление, что отныне Лост-Энджелс идёт своим путём. Хаос правит здесь повсюду, множество группировок грызётся за величайший в мире запас ценных ресурсов: золота, серебра и, в особенности, призрачной руды.

ПРИЗРАЧНАЯ ЛИХОРАДКА

Чтобы удостовериться, что определенные залежи ископаемых закреплены за кем-то, шахтёру требуется отыскать одного из представителей Ассоциации Горнодобытчиков Лабиринта и Окрестностей (чаще её членов для краткости зовут просто Горняками). Эта организация ухитрилась ближе всех прочих подобраться к статусу реального правительства в Лабирин-

те, являясь единым органом сертификации, лицензирования и регистрации участков добычи призрачной руды в регионе.

Пока что Горнякам удаётся подтверждать свои в высшей степени серьёзные претензии. Ассоциация Горнодобытчиков Лабиринта и Окрестностей — это картель магнатов морских перевозок. Они скупают призрачную руду у шахтёров и перепродают клиентам по всему миру, используя своё богатство и влияние как мощное преимущество.

Богатейшие запасы призрачной руды залегают вдоль береговой линии между Лост-Энджелсом и Шэн Фэном — двумя крупнейшими городами Лабиринта. Существует огромное множество шахтеров, ведущих разработку в затопленных каньонах Великого лабиринта и сующих свои носы в самые опасные его уголки.

Шахтёры в Лабиринте не занимаются долблением штреков или мытьем золота в протоках — вместо этого они возводят многоярусные леса вдоль отвесных стен выступающей из воды мезы, а потом вырезают самородки призрачной руды и складывают их в кожаные сумки, которые за лямки вешают себе на плечи. Когда пласт полностью вырабатывается, они принимаются скрупулезно снимать слой за слоем, откалывая пустую породу, пока не обнаружат новый запас милой их сердцу призрачной руды. Порой эти парни вынуждены висеть в пятидесяти футах над водой, кишащей множеством чудовищ, явившихся вместе с призрачной рудой после Великого землетрясения 1868-го года.

Некоторые предприимчивые старатели — другие пренебрежительно зовут их «водяными крысами» — и вовсе не покидают своих судов. Они просто подгребают к стене очередного острова, испещренной выходами призрачной руды, и подрывают её динамитом. Когда тонны породы начинают осыпаться, «добытчики» хватают столько ценных самородков, сколько успевают, а потом сматываются. В итоге эти крохоборы отправляют на дно морское больше призрачной руды, чем забирают сами, но метод этот быстрый, грязный и в целом эффективный. И из-за этого их не любят честные шахтёры.

ОСТРОВНЫЕ ГОРОДА

Когда грянуло Великое землетрясение, львиная доля Калифорнии сгинула в Тихом океане. Оставшаяся часть суши раскололась на куски, и миллионы тонн океанских вод мигом заполнили образовавшиеся каньоны. Теперь это изолированные скалы и столовые горы, между которыми плещется соленая морская вода.

Некоторые островки-мезы достаточно велики, чтобы на их плоских вершинах можно было основать города. Проблема в том, как покинуть плато, когда соберёшься куда-нибудь отправиться. Для того, чтобы подняться от уровня воды до вершины, здесь используются устройства всех мастей, питаемые энергией призрачной руды, и подъёмники — наименее странные из их числа.

В Великом лабиринте много-много больше островных городков, чем возможно отметить на карте или описать на страницах этой книги. Большинство из них очень малы и служат домом для одной-двух сотен шахтёров, да ещё, может быть, владельца универсальной лавки. Всячески рекомендую тебе, Маршал, придумывать собственные городишки и деревни по мере необходимости.

ВОЙНЫ ЛАБИРИНТА

С того момента, как летательные устройства Хельстромма сбросили свой смертоносный груз бомб призрачного огня во время Битвы за Лост-Энджелс, — одна из них подожгла Город Призрак, — волна неистовой жадности захлестнула Лабиринт. Разбегаясь с тонущего корабля, подобно крысам, все пытались захапать хоть немного, прежде чем всё провалится в преисподнюю.

Уосатч отвоевала права на постройку железнодорожной станции в Лост-Энджелсе, так что из иных доступных трофеев остаются только незанятые участки в изломанных и затопленных каньонах Лабиринта. Невнятные, годами лениво бурлившие войны Лабиринта внезапно вспыхнули с новой силой и мигом переросли в полномасштабную грызню невиданного ранее масштаба.

КАСКАДНЫЕ ГОРЫ
ОЗЕРО КРЕЙТЕР
ОРЕГОН
АЙДАХО
БЕРЕГОВОЙ ХРЕБЕТ
ГОРА ШАСТА
ВУЛКАНИЧЕСКОЕ ОЗЕРО МЕДИСИН
НЬЮ ОППОРТЬЮНИТИ
ЖД ЛИНИЯ ЮНИОН ПАСИФИК
ХАРМОНИ
СЬЕРРА-НЕВАДА
ЖД ЛИНИЯ ДЕНВЕР-ЛАСКФИК
ГУДВИЛЛ
КАЛИФОРНИЯ
ТРОПА ПОБЕДИТЕЛЕЙ
ВИРГИНИЯ-СИТИ
НЕВАДА
ФОРТ ЛИНКОЛЬН
ЖД ЛИНИЯ ЮНИОН ПАЦ
САКРАМЕНТО
ПОДМЫШКА ДЬЯВОЛА
ГОМОРРА
ПЛАСЕРВИЛЛ
ШЭН ФЭН
САН-ХОАКИН-РИВЕР
ДЫХАНИЕ ДРАКОНА
ЛИНЧБУРГ
СТОЛБЫ ДЬЯВОЛА
ТИХИЙ ОКЕАН
ТРИДЦАТЬ СЕДЬМАЯ СТУПЕНЬ
СЬЕРРА-НЕВАДА
ЖД ЛИНИЯ УТЕЙТ (ПОЛЕЗНЫЙ)
ЖД ЛИНИЯ ДЕНВЕР-ЛАСКФИК
ФОРТ 51
ФОРТ НОРТОН
ШЕННОНСБУРГ
ПРОВИНЦИЯ КВАНА
КУОРРИТАУН
ЛЬВИНЫЙ РЕВ
ДОЛИНА СМЕРТИ
0 20 40 60 80 100 MILES
ГОРОД ЗАБЛУДШИХ АНГЕЛОВ
ПОГИБЕЛЬ
ПУСТЫНЯ МОХАВЕ
ЖД ЛИНИЯ БАЙУ-БЕРНАРДИНО
МЕДВЕЖЬЯ ЛАПА
ПРИЗРАЧНЫЙ ПУТЬ
КАЛИФОРНИЯ И ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ
ХРЕБЕТ САН-ХАСИНТО
РУИНЫ САН-ДИЕГО
МЕХИКАЛИ

После Потопа

Когда всё будет сказано и сделано, а твои доблестные герои совершат то, что все считали невозможным, — уничтожат Гримма, его Тринадцать упырей и отправят западную половину Лост-Энджелса на несколько футов под воду, — на Мистическом Западе станет совсем нечем заняться, ведь так?

Нет, не так!

То, что Глад (временно!) лишилась служителя, вовсе не означает, что не осталось места ужасам, погоням и приключениям. Всё, что ты только в силах представить (и ещё горсточка вещей, который ты представить не можешь), продолжает бродить по Мистическому Западу.

Этот раздел описывает часть самых крупных изменений, возникших после того как Потоп 1880-го года ударил по Лост-Энджелсу. Глад будет искать себе нового служителя, и дальнейшие приключения связаны именно с этим, а также с попытками героев остановить её.

Окрестности Лост-Энджелса

Когда потоп наносит удар, он не просто стирает Лост-Энджелс с лица земли. Громадная волна проходит несколько миль через Лабиринт, прежде чем достигнуть города, снося все на пути и оставляя верхушки столовых гор девственно чистыми.

Описанные в этой главе места и поселения ждут следующие перемены.

Некоторые из них оказываются полностью уничтожены Потопом 1880-го. Ранчо Биг Эм, Карверс-Лендинг, Драконье логово, Пик Фелисити, Перекрёсток, Куорритаун и маяк Ван Хорна больше не существуют.

Город-Призрак. Даже наводнение не в силах погасить пылающее под развалинами Города-Призрака пламя. Огонь и дым исчезают примерно на неделю, после чего пожар разгорается даже сильнее, чем раньше.

Ревущая пещера. Пламя призрачной руды в пещере погашено потопом, и утраченное золото вновь доступно (цельным куском).

Змеиная бухта. Иерихон и её детишки свободны, их вынесло в Лабиринт.

Судьба Церкви

Сердце церковной власти уничтожено, а с ним и большая часть внутреннего круга Заблудших ангелов. Все, кроме горстки выживших посвящённых — тех, кто знал, что на самом деле церковь была сектой каннибалов, сами предпочли смыться. Нет ни следа Гримма или кого-то из его Тринадцати Старейшин.

Если герои не вмешаются, большая часть рядовых последователей Заблудших ангелов в конечном счете соберётся под руку нового пастыря, чьё имя Джон Проспери. Вместе за несколько последующих лет они восстановят город на оставшейся части суши.

Джон — и правда хороший человек, однако он по-прежнему верит слову Гримма о пагубности окружающего мира. Он в меньшей степени склоняется к изоляционизму — теперь гости могут свободно входить в город и покидать его, — но по-прежнему считает эту землю суверенной, не подчиняясь ни Северу, ни Югу.

Жители Погибели смотрят на Лост-Энджелс сверху и пожимают плечами. От Проспери для них проблем значительно меньше, чем было от Гримма. Через несколько недель церковь открывает торговлю с железнодорожными баронами.

Хотя все операции облагаются суровыми пошлинами (восстановление Лост-Энджелса требует средств), такой шаг всё равно обеспечивает региону больше пищи, значительно снижая застарелые эффекты владычества Глад.

Торжество Глад

Глад получила серьёзный удар, лишившись своего служителя. Её костлявые руки по-прежнему простёрты над Калифорнией, а голод остаётся проблемой, однако власть Жницы сильно ослаблена на следующее десятилетие, а то и больший срок.

Естественно, Владычица Голода не готова смириться с этим так просто. Она вливает оставшиеся силы в новых чудовищ и разыскивает того, кто станет для неё новым служителем, заняв место Гримма. Так что житьё здесь, возможно, и стало радостней, но впотьмах всё так же рыскают самые разные прожорливые кошмары. Не отстают и сами люди, продолжая творить зло, — а это Жнецы любят больше всего, — в итоге превращаясь в упырей и вендиго.

Да, ещё одно. Исчадия Глада не исцеляются от своего недуга, но эта зараза больше не распространяется. По крайней мере пока что…

Да, Хельстромму удалось одним смертельным ударом положить конец Железнодорожным войнам, но при этом он также заложил фундамент для вторжения Санта-Анны в Калифорнию, развязал войну между триадами и вверг остальных железнодорожных баронов в кровопролитную борьбу за любые ископаемые, до которых они в силах дотянуться. Даже столкновения синепузых и повстанцев стали чаще, что не предвещает ничего хорошего шаткому перемирию Севера и Юга. Лабиринт сегодня — суровое место для жизни, и люди напуганы сильнее, чем когда-либо за последние годы.

Меж тем Глад уже облизывает сухие растрескавшиеся губы в предвкушении пира.

МЕДВЕЖЬЯ ЛАПА, ДЫХАНИЕ ДРАКОНА, ЛЬВИНЫЙ РЕВ

Уровень страха: *3*
Модификатор цен: *×4*

Пираты Чанга — сильнейшая группировка в Либринте. Будь уверен, везде, где проходят пути Айрон Дрэгон, ты встретишь железнодорожных воинов на службе у знаменитого китайского военачальника. Однако мореходы Чанга далеко не всегда в море и не ограничивают себя одним только пиратством. Кое-какие из их самых прибыльных занятий связаны с сушей, и три крепости: Медвежья лапа, Дыхание дракона и Львиный рев, — являются плацдармами, с которых можно наносить удары практически по любой точке на территории Лабиринта.

Доверенный лейтенант Чанга — Су Красные Лепестки (см. «Книгу Маршала») — управляет этими тремя укрепленными поселениями, постоянно перемещаясь из одной крепости в другую. Когда Чанг находится в Лабиринте, он проводит большую часть времени в Дыхании дракона. Несколько сотен пиратов обитают в каждой крепости, что делает эти крепости по-настоящему хорошо защищенными штаб-квартирами.

Пиратские операции Чанга опираются на обширную сеть информаторов, которой руководит Су Красные Лепестки. Едва ей становится известно, что кто-то застолбил новый участок для добычи призрачной руды, уже через несколько часов её мальчики являются туда, размахивая официальными документами и мечами, много шумят и вообще запугивают старателей всеми доступными способами. Столкнувшись с таким противником, почти любой старатель оказывается вынужден покинуть свой участок, какими бы законными ни были его притязания.

Это изредка приводит к вооруженным конфликтам между Каньонными Крысами Чанга и силами Ассоциации Горнодобытчиков Лабиринта и Окрестностей. Говоря проще, Горняки не слишком любят Чанга. Впрочем, согнать Крыс с участка не великая задача — они не отличаются трудолюбием. И если только Чанг или Су не командуют ими лично, перед лицом решительного противника пираты предпочитают хватать сколько получится и бежать.

В прошлом Чанг удовлетворялся принципом «легко пришло — легко ушло» по отношению к своим захваченным участкам. Однако с тех пор, как Войны Лабиринта вспыхнули ярче, он целенаправленно подгребает под себя участки в окрестностях своих крепостей. По мере того, как растет уровень враждебности со стороны всех группировок, осмысленнее становится брать под контроль участки поближе к дому, а после оборонять их силами своих флотов, вместо того, чтобы размазывать силы ровным слоем по всему Лабиринту.

ГЕОМЕТРЫ ЛОСТ-ЭНДЖЕЛСА

Эта группа сопротивления боролась с Гриммом многие годы, и до сих пор её предводитель, Ансель Паскаль, избегал ангелов-хранителей, скрываясь в Медвежьей лапе — крепости Чанга. Его доверенный лейтенант Джоб «Волына» Данстон недавно пропал, и до сих пор о нём ни слуху, ни духу.

С тех пор, как Хельстромм сбросил бомбы на Город-призрак, Паскаль со своими Геометрами открыл сезон охоты на Заблудших ангелов и их секту. И совершенно неожиданно им пришли на помощь. Ансель получил матери-

альную поддержку практически от всех железнодорожных баронов (за исключением только Хельстромма). Он ведет с каждым отдельную игру, в результате получая всё больше оружия для своих целей. Благодаря этому и связями Вола Данстона с Союзом, Геометры сейчас обеспечены абсолютно всем необходимым.

Это опасная игра. Сейчас Ансель заявляет, что его верность принадлежит только самим Геометрам и никому больше, так что ни один из железнодорожных баронов не лишится сна, если он внезапно исчезнет. Продолжая досаждать Гримму, он остается полезным, и от этого напрямую зависит, как долго Ансель проживет. Если герои вознамерятся поискать союзников в борьбе против культа Заблудших ангелов, Геометры Лост-Энджелса — неплохой вариант, чтобы начать.

ТРИАДА ЧАНГА

До недавнего времени Чанг занимался ещё кое-чем, помимо Айрон Дрэгон и своего пиратского флота. Он возглавлял полноценную триаду — триаду Львиный Рёв, — действовавшую в трущобах к востоку от Лост-Энджелса, известных также как Город-призрак. Это давало ему стабильный приток дохода от различных незаконных предприятий в пределах Лост-Энджелса, а кроме того Чангу нравилось осознавать, что само присутствие его людей в такой близости от города является здоровенной занозой у Гримма в заднице.

А потом Хельстромм сбросил свои бомбы.

Три четверти состава триады Чанга сгинули на месте, а последовавший пожар прикончил почти всех оставшихся его людей. Тут уж Чангу стало не до смеха. Он не просто потерял значительный кусок своей криминальной империи — такое ослабление его сил стало прямой причиной начала Войны триад (см. стр. 74).

Как добраться

Медвежья лапа находится к югу от Лост-Энджелса, Дыхание дракона — на юге от Шэн Фэна, а крепость Львиный рёв расположена примерно на середине пути между ними. Добраться до них так же просто — глянь на карту, а потом выдвигайся в путь морем или сушей, покуда не увидишь ярко раскрашенные сампаны и чадящие трубы пароходов одного из флотов Чанга. Обычно затопленные каньоны вокруг мезы, на вершине которой выстроен укрепленный город, полны пиратских кораблей.

Проникнуть внутрь — та ещё задачка; крепости Чанга закрыты для посещений. Всякий, кто приблизится к главному входу, рискует оказаться изрешеченным пулями или напороться на пиратский меч. Если Каньонные Крысы окажутся в хорошем настроении, они могут продать нарушителя в рабство в Китай или Мексику.

Однако, вопреки расхожему мнению, доступ в города Чанга имеют не одни только Каньонные Крысы. Просто для этого требуются правильные знакомства. Если чужаку удастся смешаться с толпой, и при этом он не выглядит опасным и готов тратить деньги, то он вполне может отправляться исследовать лабиринт опиекурилен, салонов для игры в фан-тан и борделей. Это опасное странствие — многие не возвращаются с подобных экскурсий. И всё же до сих пор находятся желающие рискнуть в погоне за «небесными красавицами», что скрываются в этих дворцах порочных наслаждений.

На что посмотреть

Коротко говоря, крепости Чанга нужны в первую очередь для обеспечения грабежей и военных действий. В каждом из этих городов имеется удобный склад для призрачной руды, оружия, пороха и прочих материалов, а также это безопасная гавань, где люди военачальника могут спустить пар. В каждом городе на время своего отсутствия Су Красные Лепестки назначает управляющих, но текучка на этих должностях страшная.

Дыхание дракона и Львиный рёв построены на вершинах обрывистых островов в каналах Лабиринта, а Медвежья лапа расположена в огромном каньоне, врезавшемся в береговую линию на юге от Лост-Энджелса. За исключением этого, пиратские города Чанга крайне схо-

жи. Сначала мы пройдемся по общим для всех крепостей деталям, а потом раскроем уникальные достопримечательности каждого.

В центре каждого города расположен пышный дворец в традиционном китайском стиле, хаотичное скопище пагод и павильонов, которое круглосуточно охраняют лучшие чанговы мастера боевых искусств. Управляющие и обслуга обитают во дворцах, поддерживая все в идеальном порядке на случай, если Чангу или Су вздумается нанести визит. Хозяин может задержаться на одну ночь или прожить четыре года — слуги не задают вопросов и просто остаются готовыми ко всему.

Рядом с дворцами расположены арсеналы. В каждом многие годы накапливались запасы ручного и тяжелого оружия, также внутри находятся огромные штабеля бочонков чёрного пороха. Эти места — мечта любого вояки, но проникнуть сюда — истинный кошмар для вора. У Чанга имеются легионы (и это отнюдь не преувеличение!) стражей гробниц (см. стр. 234), присматривающих за его запасами оружия, которые сейчас из-за разразившихся войн стремительно сокращаются.

Каньонным Крысам и мастерам боевых искусств Чанга не требуются казармы. Просто считай, что они живут по всей крепости. Потому что так они и поступают. Гражданские, живущие в крепостях и наслаждаются защитой военачальника, знают, что люди Чанга в праве получить всё, что им потребуется, когда захотят. Каньонные Крысы всегда могут рассчитывать на корку хлеба, бутылку рисового вина и соломенный тюфяк для сна. По большей части пираты не требуют к себе особого отношения. В конце концов, даже Каньонные Крысы предпочитают, так сказать, не гадить там, где живут. По Лабиринту хватает других мест, подходящих, чтобы бедокурить, крушить и грабить.

В каждой крепости Чанга имеется станция переработки призрачной руды, золота и меди. Есть и свои морские плотники, ученые и специалисты по паровым котлам на призрачной руде, требуемые для ремонта флотилий Чанга. Что важнее, каждый город располагает госпиталем, где пираты могут получить медицинскую помощь и отлежаться, залечивая ранения, полученные в боях.

Пороки всех мастей в городах Чанга считаются достойным занятием для заработка. Здесь множество опиумных притонов, салонов для игры в фан-тан и борделей, уже упомянутых ранее. Основными посетителями являются пираты. Словно этого мало, города ещё и распространяют эту заразу: опиум и рабы из крепостей Чанга питают чёрные рынки и кварталы красных фонарей множества бумтаунов вдоль всего Западного побережья. Похищенный товары и люди непрерывным потоком пребывают в города Чанга, равно как и бесчестно добытые ископаемые.

Стены Медвежьей лапы однажды уже выстояли под обстрелом флота Союза, и все остальные крепости оснащены столь же мощными каменными укреплениями. Паровые гатлинги, пушки и отряды Каньонных Крыс располагаются на зубчатых стенах, а гирокоптеры и прочие летательные аппараты бороздят небо вокруг в полной готовности сбросить на возможного противника разнообразные зажигательные снаряды. Я упоминал, что у Чанга имеются личные изготовители бомб? Благодаря ним Летучие Крысы имеют доступ к взрывчатым игрушкам всех сортов и размеров.

ЛЬВИНЫЙ РЁВ

Львиный рёв располагается приблизительно в центре береговой линии Калифорнии, что обеспечивает доступ отсюда в любую точку Лабиринта без особых проблем. Су Красные Лепестки проводит здесь много времени, как из-за привычки, так и из-за удачного расположения крепости: если ей срочно нужно добраться до любого из оставшихся двух городов, отсюда это удобнее всего сделать. По той же причине именно здесь скапливается больше всего призрачной руды с множества участков Чанга. Львиный рёв считается базой операций триады Чанга, несмотря на то, что практически все её члены погибли.

Кроме того Львиный рёв располагает собственной подземной тюрьмой. Похищенные люди оказываются в разных крепостях, какое-то время они могут провести в тамошних замызганных камерах, но в итоге все они попадают сюда — в брюхо Льва. В темноте, царящей там, люди будут томиться, пока не придет их час выйти на торговый помост. Ежемесячный аукцион рабов проходит на большом рынке прямо перед воротами дворца. Известно, что когда ей бывает скучно, Су сидит на балконе со своими охранниками и наблюдает за торговлей рабами. Слуги ловят каждый взгляд хозяйки, так что для покупки ей достаточно лишь шевельнуть пальцами.

ДЫХАНИЕ ДРАКОНА

Самый засекреченный и нагоняющий страх из городов Чанга — Дыхание дракона. Расположенной ближе остальных к Шэн Фэну крепости особенно важно быть неприступной и образцовой. Любой недостаток может быть истолкован как проявление слабости. Чанг отправляет в свою северную твердыню только закаленных бойцов и самое разрушительное оружие, каким только располагает, а также держит здесь значительную часть флота.

Снаружи крепость являет образец грозного достоинства, меж тем здешний дворец — определенно самый крупный, пышный и гостеприимный из всех трёх, — всем своим видом буквально демонстрирует великодушие владельца. Военачальник Чанг обычно прибывает сюда, если находится в Лабиринте и намеревается зазвать в гости своих союзников и соперников в триадах.

МЕДВЕЖЬЯ ЛАПА

Самая южная из трёх крепостей Медвежья лапа — единственная из всех построена не на острове. Громадный каньон на внутреннем краю Лабиринта возник во время Великого землетрясения, и прихотливая форма — четыре извилисто сужающихся ущелья-фиорда, вгрызающихся в калифорнийскую землю, — определила его название. Вход в каньон защищают огромные «морские ворота», спроектированные одним ученым несколько лет назад. Они свободно пропускаю воду, но располосуют днище любого судна, которое попытается проскочить.

С тех пор, как упали бомбы, Медвежья лапа — самое нежеланное назначение для Каньонных Крыс. Пираты стараются проводить побольше времени в походах, курсируя по каналам и захватывая новые участки, а Чанг и Су предпочитают другие города. Геометрам Лост-Энджелса отсюда податься некуда, так что в месяцы после уничтожения Города-призрака герои могут обнаружить их именно здесь.

Медвежья лапа находится в пределах территории, обозначенной «Эдиктом 77-го», однако Чанг игнорировал положения документа, а у Гримма было не достаточно сил хоть что-то с этим сделать. Сейчас, когда в округе закрепился Хельстромм, нет никаких сомнений в том, что Гримм спустит на Медвежью лапу железнодорожных воинов Уосатч.

Авантюры

Шпионские игры (стр. 168): отправленные в Дыхание дракона в качестве соглядатаев герои вынуждены пробиваться на свободу.

Причуда Фелхаймера (стр. 187): путешествуя по Лабиринту к юго-востоку от Львиного рёва, отряд обнаруживает невероятно высокий остроконечный остров, напоминающий шип, воткнутый в небеса.

РАНЧО БИГ ЭМ

Уровень страха: *3*
Модификатор цен: *×6*

Сколько бы воды ни утекло, Дуайт Шелтон — скотовод из Техаса — продолжает управлять ранчо Биг Эм со своей семьёй и наёмными работниками. Годы назад он услыхал о проблемах с наводнением в Лабиринте и решил сделать деньжат на том, что умеет лучше всего, — на разведении скота. Он явился с хорошими припасами и застолбил мезу с обильными пастбищами и пресной водой. Поначалу было непросто, но вскоре по его земле уже бродило небольшое стадо.

Нынче дела идут лучше, чем когда-либо: скотина жиреет, а Дуайт отправляет на рынок достаточно голов, чтобы поддерживать ежегодный доход. Единственное, что слегка беспокоит его, — он не понимает, почему его ранчо единственное процветает, тогда как прочие разоряются моментально, в лучшем случае, протянув один сезон. Дуайт полагает, что всё дело исключительно в удаче, ведь помимо него все будто живут в тени мрачной тучи.

По мере того, как стадо Шелтона из года в год увеличивается, тучи начинают сгущаться и над ним. Гримм всегда рассматривал Биг Эм как соперника в его борьбе за контроль над местными запасами продовольствия, а теперь он просто вынужден действовать жестко. Вот уже несколько месяцев Шелтон едва успевает высыпаться, отражая бесконечные ночные нападения на его стадо, и всё равно находит по утрам растерзанные останки.

Как добраться

Ранчо Биг Эм находится в Лабиринте на юго-запад от Лост-Энджелса, на вершине вольготной зеленой мезы, в центре которой бьёт небольшой ключ. От дома Шелтона к вершине мезы, огороженной колючей проволокой, ведет мост.

Меза Шелтона находится прямо на другой стороне каньона от руин Причуды Флотера, что была уничтожена бешеным потоком после того, как на Город-призрак упали бомбы. Груды древесины и строительного мусора населены паразитами и кошмарами всех сортов.

На что посмотреть

Меза Шелтона — единственное зеленое пятнышко на многие мили вокруг. Если считать, что всеобщее истощение для Глад — вроде картошки с мясом, то зависть голодающих по отношению к чьим-то обильным припасам вполне сойдет за подливку к блюду Жницы.

Авантюры

Тварь из бухты Ахерон (см. стр. 195): услышав слухи о сокровищах, отряд отправляется к фиорду в Южном каньоне и встречают тамошнего ужасного обитателя.

Жизнь скотовода (см. стр. 190): в Лабиринте поговаривают, что Дуайт Шелтон нанимает охрану для своего стада — приглашаются только умелые стрелки.

КАРВЕРС-ЛЕНДИНГ

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: ×5

Карверс-Лендинг — это один из самых процветающих городов в окрестностях Лост-Энджелса, а также одно из старейших островных поселений в Лабиринте. Несколько лет назад здешнее население почти полностью состояло из шахтёров и торговцев, но с тех пор, как истощились ближайшие месторождения призрачной руды, последних стало значительно больше. На городскую жизнь это особо не повлияло — здесь по-прежнему находится то самое место, где шахтёры тратят свои потом и кровью заработанные деньги.

Как добраться

Город находится на вершине высокой мезы примерно в пяти милях по Южному каньону от Лост-Энджелса. Добраться сюда можно только по воде. Из Лост-Энджелса желающих сюда могут отвезти за цену, которая варьируются от 25¢ (смотри по сторонам и держи руку на пушке) до $10 (плеснуть ещё виски вашей лошади, сэр?).

На что посмотреть

Карверс-Лендинг — это скопление лавок и мастерских всех сортов — шляпники, портные, сапожники, торговцы оружием, ювелирные лавки и т. д. Однако главными достопримечательностями здесь являются питейные. Город издавна гордится своими семью салунами, а восьмой — бильярдный зал «Восемь шаров», — распахнул свои двери посетителям совсем недавно. Если хочешь разузнать, что новенького творится в шахтерском бизнесе, тебе точно следует наведаться в этот город.

Авантюры

Ревущая пещера (см. ст. 191): выпивая в Карверс-Лендинг, герои слышат массу россказней об утерянном пиратском кладе.

Бешеный Ренс снова в деле! (см. стр. 194): торжествующий шахтёр врывается в бильярдный зал «Восемь шаров», вопя, что только что баснословно разбогател, и привлекает внимание Бешеного Ренса Хичкока — удачливого преступника.

ПОДМЫШКА ДЬЯВОЛА

Уровень страха: *4*
Модификатор цен: ×7

Подмышка Дьявола — это маленький шахтёрский городок, которым правит Ту-Чи Чоу — Господь Бандитов. Кто угодно может поселиться здесь, если жаждет расплаты. Богачи и законники считают Подмышку Дьявола притоном воров под владычеством разбойничьего короля. Для бедных и угнетённых это убежище от смертельных невзгод жизни в Лабиринте. На самом деле и те, и другие равно далеки от истины.

Город существует по большей части благодаря доходам от разбоев людей Ту-Чи Чоу. Горожане мечтают оказаться в числе Ста восьми Добродетельных разбойников, однако Господь Бандитов славится тем, что ему никто не требуется. Ему нравится выглядеть великодушным в глазах подхалимов, но в сердце своем Ту-Чи Чоу остаётся прежде всего вором. Он очарователен, у него сердце величиной с гору и улыбка шириной в милю. Также он с удовольствием борется против любой власти, распространяя философию анархизма, которую почерпнул в европейских книгах. Девиз «собственность есть кража» выгравирован на стволе его шестизарядного револьвера.

В отличие от многих военачальников Лабиринта, Господь Бандитов не является мастером боевых искусств. Он стрелок — и один из лучших.

Сто восемь Добродетельных разбойников

Герой-преступник — один из самых популярных типажей в китайском фольклоре. В Великом Лабиринте банда, называющая себя Сто восемь Добродетельных разбойников, стремится поддержать прославленную веками традицию грабить богатых и отдавать добычу бедным. Богачи видят в них бич всех деловых людей в Лабиринте. Запуганные и робкие,

с другой стороны, полагают их едва ли не рыцарями в сияющих доспехах. Как это часто бывает в Лабиринте, истина лежит в совершенно иной плоскости.

Для начала, их вовсе не сто восемь. Число сто восемь в Китае считается счастливым, вот и всё. Численность «Ста восьми» колеблется по мере того, как приходят новые прихлебатели, а старые гибнут или сбегают поискать лучшей доли. На самом деле «Сто восемь» — это не совсем банда, скорее уж союз нескольких банд.

Во-вторых, некоторые в этом мире добродетельнее, чем другие. Отчаянно очаровательный Ту-Чи Чоу раздает большую часть добычи беднякам в Подмышке Дьявола. Другие, к примеру Хао-Те Цзуй (Безумный Монах), оставляют большую часть золота себе.

О налётах, приписываемых членам «Ста восьми», твердят во всех концах Лабиринта. Иногда их заносит в Орегон, Неваду и даже Мексику, они непрестанно перемещаются, притворяясь бедными шахтёрами. У «Ста восьми» нет единого образа действий, но они с удовольствием атакуют символы власти и авторитета, такие как банки, паровые кареты Уэллс-энд-Фарго и арсеналы. Они без разбора бросаются на объекты, принадлежащие как Союзу, так и Конфедерации или Горнякам.

Как добраться

Подмышка Дьявола находится примерно в двадцати пяти милях к северо-западу от Шэн-Фена, на внутреннем краю территории Лабиринта. Проще и быстрее всего добраться сюда по воде, но существует также и узкая тропка, ведущая сюда из окрестностей Сакраменто и вполне подходящая для тех, кто предпочитает путешествовать по суше. Гостей в Подмышке Дьявола привечают, по крайней мере до тех пор, покуда они уважают местные власти и не пытаются никого арестовать.

Не каждому позволяют поселиться в Подмышке Дьявола. Для этого требуется особое приглашение от Ту-Чи Чоу. Чтобы получить его, нужно быть тем, кому позарез необходим второй шанс. Порочная девица в поисках честной жизни. Шахтёр-китаец, лишившийся своего участка из-за толпы жадных линчевателей. Туземец-воитель, изгнанный своим племенем, поскольку отказался помогать клану Гремучей змеи. Сам придумай историю неудачи, и в Подмышке Дьявола непременно найдётся кто-то, переживший в точности то же самое.

На что посмотреть

Местечко, которое называют Подмышкой Дьявола, должно выглядеть достаточно уродливо. Город Ту-Чи Чоу свалился с кривой яблоньки, по пути хорошенько побившись о ветки. Местные находят забавным такое сравнение. Две громадные каменные колонны смыкаются прямо над городом, образуя треугольную арку, внутри которой и построено поселение. Многие годы дым шахтёрских машин поднимается вверх, оседая на камне слоями сажи и копоти, так что сегодня каменный изгиб во всем напоминает подмышку Дьявола, если попытаться представить, что у Нечистого она вообще есть.

Если жизнь надавала тебе пинков, и ты действительно нуждаешься в возможности начать заново, Подмышка Дьявола покажется тебе родным домом. Для тех, кто просто заглянул на огонёк, обстановка здесь покажется куда более унылой. В городе имеется салун под названием «Чёрный туз» с дешёвым виски, но помимо него ты найдешь здесь только толпу полуголодных шахтёров, которых дрессируют приспешники Господа Бандитов.

Авантюры

Плоть Безумного Монаха (см. стр. 192): демонический Хао-Те Цзуй готовился многие годы, и если отряд не помешает ему, погибнут невинные дети.

Столбы Дьявола

Уровень страха: 5

Столбы Дьявола — это огромные восьмиугольные колонны из синего базальта. Некоторые из них достигают высоты в шестьдесят футов. Местные легенды гласят, что покойники, похороненные рядом со столбами, возвращают-

ся к жизни. Из-за этого многие хоронят у подножия этих внушающих трепет колонн своих близких. Кое-кто также утверждает, что если во всеуслышание высказаться на кладбище у колонн в защиту погибшего, здешние «духи» с большей вероятностью вернут его к жизни.

Как добраться

Столбы Дьявола расположены практически ровно в девяноста пяти милях к северо-восто-ко-востоку от Провинции Квана. Хотя место это удаленное, множество троп ведет сюда.

Никогда не будет недостатка в людях, желающих облегчить свою скорбь, а не так давно в Лабиринте возникло порядком новых трупов.

На что посмотреть

Надгробия украшают душераздирающие истории. Отцы, сыновья, матери и дочери лежат в этой земле. Апачи верят в легенду о Столбах Дьявола, но при этом полагают, что подобное возвращение из мёртвых оскверняет душу.

Многое из этого правда.

Любой покойник, похороненный у подножия этого странного скального образования, вытягивает пять дополнительных карт при попытке вернуться меченым. Труп должен быть свежим, не более чем семидневным, и его требуется полностью зарыть в каменистую землю, что занимает примерно два часа, если трудиться в одиночку.

Посох Гримма

Ореховый посох (сила+d4), принадлежавший настоящему Иезекии Гримму — единственное, что может физически навредить Служителю Глад. Внешне посох непримечателен — это простая полированная ореховая палка с потертой резьбой «Отцу Иезекии от любезных прихожан, Лос-Анжелес, 1876».

Использование силы увидеть сверхъестественное позволит удостовериться, что посох — великая реликвия, но не даст никаких намеков на то, как его следует использовать. Проверка общедоступных знаний (–4) выявит, что герою известны истории о легендарном ореховом посохе преподобного Гримма, которым тот владел в дни, когда вёл свою паству после Великого землетрясения. Эти рассказы популярны среди набожных последователей церкви Заблудших ангелов.

В этих рассказах звучат отголоски истины. После того, как прихожане настоящего Гримма обернулись против пастыря, пожрав плоть его, оскверненный двойник явился с новым ореховым посохом, напоённым злой силой. Прежний посох, осиянный благородными намерениями Гримма, равно как и почтением его паствы, унесло схлынувшими водами в Лабиринт.

Ореховый посох был обнаружен несколькими месяцами позднее — его вынесло на берег мезы. Многие годы он ходил по рукам, волей случая его уносили далеко от Лабиринта и возвращали обратно, и ни один из владельцев не подозревал об истинной силе реликвии. В конце концов посох прибыл в Город-призрак с семейством поселенцев, которые растратили все свои деньги и надеялись заработать на переработке призрачной руды. Однако бомбы призрачного огня положили конец их надеждам. Спасаясь от катастрофы, они оставили посох в подвале заброшенного салуна «Преддверие».

Посох Гримма — жизненно необходимое оружие для героев, твёрдо решивших лишить Глад её Служителя. Помимо прочего, он может стать решающим аргументом в финальном столкновении с преподобным и его Тринадцатью упырями. Этот предмет не из тех, на которые отряд может просто наткнуться во время путешествий, а кроме того любой, кто намерен заполучить его, должен быть готов столкнуться с бандитами всех сортов: Каньонными Крысами, преступниками и любителями поживы, которые немедленно захотят отобрать посох. Получение (и сохранение) посоха Гримма должно само по себе быть значительным сюжетом, в идеале, связанным с историей отряда, личностями и пристрастиями героев.

К несчастью, проклятая земля обеспечивает маниту незадачливого меченого полную власть над телом. Если хочешь дать персонажу шанс вернуться в подконтрольном теле, можешь это сделать, однако тебе непременно следует в подробностях обрисовать весь кошмар, и такой подвиг должен быть адски сложным делом.

Если кто-то проводит ночь, ожидая пока вернется его товарищ, есть шанс, что пропащие души, которым не удалось восстать, явятся в виде ходячих мертвецов. Они не преследуют жертву дальше, чем на полмили от Столбов Дьявола, и возвращаются в свои могилы, если не были уничтожены. Обычно аромат свежих мозгов призывает 3d10 ходячих мертвецов.

ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО

Уровень страха: 2
Модификатор цен: ×5

До недавнего времени это был совершенно обычный шахтёрский городишко, известный как Насест Пита. Но несколько лет назад жители обзавелись собственным драконом Лабиринта, после чего все в городе будто бы немного рехнулись. Они изменили название города и запустили аттракцион. Шахтёрским ремеслом здесь больше никто не занимается. Вместо этого жители Драконьего логова гребут лопатой деньги пижонов, у которых богатства больше, чем мозгов.

Ни к чему и говорить, что город процветает. Поселением управляет Саттон Такер — человек не слишком приятный. Он никогда не смотрит собеседнику прямо в глаза, вместо этого неотрывно таращится в точку на шесть дюймов выше твоего левого плеча. Однако грубость Такера — это лишь внешнее проявление того зла, что въелось в самые его кости.

Как добраться

Драконье логово примерно в десяти милях к западу от Лост-Энджелса, на вершине мезы между Западным и Южным каньонами. К северу от этого острова находится Змеиная бухта, со всех сторон окружённая скалистыми утёсами и отвесными обрывам, — туда можно добраться по Западному каньону.

На что посмотреть

Самое интересное в Драконьем логове — это Змеиная бухта. Именно там обитает вышеупомянутый дракон Лабиринта. В отличие от других своих собратьев, тварь миролюбива — или, по крайней мере, так утверждают её владельцы.

В Драконьем логове есть несколько человек, которые присматривают за чудовищем и зарабатывают этим на жизнь. Они перегородили цепями входы в бухту и взимают плату с любого судна, вознамерившегося войти туда, чтобы взглянуть на «Кроткого великана». За $1 с человека можно проникнуть в бухту и забросить рыбину в громадную пасть. Как все считают, этот конкретный дракон Лабиринта (которому владельцы дали кличку Иерихон) никогда не пробовал человечины.

Авантюры

Культ дракона (см. стр. 193): поиски петроглифов приводят к Саттону Такеру и культу, который он организовал.

ФОРТ-ЛИНКОЛЬН

Уровнень страха: 2
Модификатор цен: ×5

Небольшие шахтёрские городки, принадлежащие Союзу, разбросаны по всему внутреннему краю Лабиринта, однако Форт-Линкольн из них самый важный. Это, определённо, самое крупное из поселений северян, но важность его ещё и в символичности — форт олицетворяет присутствие Союза в Лабиринте и намерения Севера продолжать борьбу. Если форпост падёт, остальные владения Союза в Калифорнии, вне всякого сомнения, быстро последуют его примеру.

Форт-Линкольн — это маленькая сонная крепость, в которой размещены три сотни пехотинцев и полторы сотни матросов, а также гражданские в лице семидесяти пяти добытчиков и обработчиков призрачной руды. Учитывая, что военная активность Союза в Лабиринте сейчас не особенно высока, да и противника практически не видно, нет ничего странного в том, что отношения между представителями армии и флота в Форте-Линкольн довольно сложные.

Армия Союза

Командует базой бригадный генерал Малкольм Гил — упрямый и надменный человек, отчасти деморализованный плачевным состоянием своих солдат, а также недостатком повиновения со стороны его флотского коллеги. У него есть жена и ребенок на Восточном побережье, по которым он ужасно скучает, хоть почти никогда этого и не показывает. Для управления гарнизоном Форта-Линкольн вполне хватило бы и обычного полковника, однако бригадный генерал назначен сюда по политическим причинам — показать шахтёрам Лабиринта серьёзность намерений Союза заполучить эти земли.

Как и любая другая группировка в Лабиринте, Союз пользуется услугами вольных корсаров, когда в этом возникает острая необходимость. Однако Гил почти никогда не общается с ними напрямую и уж точно не стал бы приглашать их в стены форта. Связующее звено между войсками Союза и Агентством (а также тот, кто чаще всего общается с отрядами наемников или вольных стрелков) — это майор Фаррел Брик, молодой и энергичный парень из знатного рода. Его чрезмерное стремление сразиться с южанами порой смотрится несколько по-детски, будто бы для майора это развлечение вроде большой охоты на лис. Но не дай маске «золотого мальчика» ввести тебя в заблуждение — всё это не мешает парню быть хладнокровным убийцей.

Брик — частый гость в Шэн-Фэне, именно там он ведет почти все свои дела. Более осторожный человек предпочел бы действовать инкогнито, но Брик почти всегда появляется в полном обмундировании. Он не раз подвергался атакам в ходе этих визитов. До сих пор ему всегда удавалось заставить нападавших пожалеть о такой недальновидности.

Брик платит за информацию о перемещениях и планах войск Конфедерации в регионе. Часто он назначает награды за головы определённых про-Южных буканьеров и может обеспечить оружием, картами и тыловой поддержкой тех, кто вознамерится добыть одну-две пиратские головы.

Рейдеры Лока

Старший флотский офицер в Лабиринте — это капитан-лейтенант Освальд Лок. Подразумевается, что он должен подчиняться приказам генерала Гила, однако на деле у него свои планы. Лок — асоциальный и неприятный тип, под командованием у него находятся одиночки схожих взглядов. Его полторы сотни матросов набраны из числа тех, кто в противном случае отправился бы под военно-морской трибунал Союза. Они пьют, сквернословят, в грош не ставят свой мундир и живут только ради драки. Если под рукой не находится дикси или других пиратов, они начинают драться между собой. Лок по возможности держит их подальше от форта в походах по каньонам Лабиринта, поскольку каждый из этих людей

неизбежно оказывается на гауптвахте, если проводит в крепости больше двух недель.

Возможно, отвага этих дурно пахнущих драчунов в значительной степени происходит из глупости, однако в их бесстрашии сомневаться не приходится. Они носятся, едва касаясь волн, на пятнадцатифутовых открытых лодках, движимых мощными паровыми пропеллерами. Эти судёнышки, прозванные «кинжальными катерами», не несут вооружения. Существуют они лишь за тем, чтобы быстро доставить команду из дюжины головорезов из одного угла Лабиринта в другой.

Итоговая цель заключается в том, чтобы с размаху воткнуться носом в борт вражеского судна, после чего команда переходит к беспощадному абордажному бою, а в этом рейдеры Лока не имеют равных. Они держатся в стороне от тяжело бронированных кораблей Конфедерации, предпочитая атаковать грузовые суда. К тому времени, как один из громадных броненосцев Юга поспевает на подмогу, манёвренные кинжальные катера успевают благополучно скрыться, предварительно избавив свою жертву от груза призрачной руды.

Несмотря на то, что их заслуженно боятся, в среднем продолжительность жизни рейдеров Лока не слишком велика. Порой они выходят за рамки предписаний флота Союза и рекрутируют местных наёмников, чтобы пополнить команды. Те, кому посчастливится немного задержаться в этом статусе, могут неплохо обогатиться, а также обзавестись боевыми навыками и правом хвастаться. Те, кому доведется задержаться надолго, скорее всего закончат тем, что станут кормом для рыб.

Как добраться

Форт-Линкольн расположен глубоко в каньонах ближе к береговому краю Лабиринта и надёжно укрыт от броненосцев Конфедерации, которым больше всего на свете хотелось бы сровнять это место с землёй. Он находится примерно на середине пути между Шэн-Фэном и Гудвилл, и проще всего сюда добираться по воде. Имеется ветка Юнион Блу, ведущая в Сакраменто (где-то в ста милях), а также оживленная дорога для дилижансов и всадников.

Командир базы, генерал Гил, крайне враждебен к пришельцам, и подчинённые его в этом поддерживают. Если ты не доверенный друг Союза, дальше ворот тебе не пройти. И пометь себе отдельно, амиго: доверенный друзья Конфедерации вполне могут миновать ворота, но после этого путь им только один — за решётку!

На что посмотреть

Хотя внутри форт и напоминает большинство шахтёрских городков, снаружи он изо всех сил демонстрирует свой статус военного форпоста. Частокол окружает всё поселение, войти можно только через одни ворота, по обе стороны которых возвышаются два блокгауза, оборудованные гатлингами и укомплектованные солдатами Союза. Просторный фиорд обеспечивает место спокойной стоянки и ремонта для броненосцев Союза и кинжальных катеров (когда те возвращаются с налетов на дикси). Вход в бухту Линкольн охраняет дюжина орудий с расчетами, установленных на утёсах вокруг.

Сам форпост Союза — это большое строение в центре города, где расквартирован весь личный состав. Место неофициальных встреч и источник развлечений в городе — игорный дом Ци-Таун, где солдаты в увольнении, матросы и шахтёры могут выпить крепкого, перекинуться в карты и полюбоваться на танцовщиц. Неистовые драки между солдатами Гила и рейдерами Лока случаются чаще, чем того хотелось бы генералу.

Авантюры

Живым или мёртвым! (см. стр. 196): после опустошительных рейдов на несколько городов Союза генерал Гил выставляет за капитана Блада столь высокую награду, что охотники за головами со всего Лабиринта бросаются в погоню.

ФОРТ-НОРТОН И ПРОВИНЦИЯ КВАНА

Уровень страха: 2
Модификатор цен: ×5

Генерал Ма-Ту Кван, — чаще известный как военачальник Кван, — правит из своей обширной крепости, расположенной в секвойных лесах Калифорнии. Войска Квана насчитывают приблизительно тысячу шестьсот бойцов, что для Калифорнии очень неплохо. Большинство из его последователей — китайцы, и они без сомнений выполняют для могучего военачальника любые задачи. Помимо них на сторону Квана стягиваются недовольные шахтёры, привлечённые обещаниями тёплой постели, регулярной кормежки и возможности время от времени поучаствовать в грабежах.

Иногда Кван предоставляет своих солдат в помощь конфедератам или армии ночи Санта-Анны в обмен на паровые экипажи или золото. В остальном он интересуется по большей части расширением границ своей «провинции» — так он называет территорию вокруг крепости, где собирает «налоги».

Форт-Нортон — это сердце секвойных лесов, области в центральной Калифорнии, где растут эти величайшие деревья мира. Леса стремительно сводят и в виде брёвен переправляют в Шэн Фэн. Большую часть средств на свою драгоценную крепость Кван получает с лесозаготовщиков.

Магнаты лесоторговли в Шэн Фэн — ярые сторонники Квана: его солдаты охраняют от других бандитов грузы леса, которые сплавляются по Сан-Хоакин-Ривер. Торговцы знают, что работая с Кваном, они теряют часть прибыли, но при этом могут быть уверены, что не лишатся всего груза, а также что их люди не пострадают. Поэтому плата за услуги Квана не кажется им высокой, тем более что иного выбора ни у кого из них и нет.

Генерал Ма-Ту Кван

Кван прибыл в Лабиринт из Кантона в 1869-м меньше чем через год после Великого землетрясения. Его встретил край, в котором царили разлад и хаос, а харизматичные лидеры тут и там вовсю собирали вокруг себя верных последователей. В ранние дни существования Лабиринта всё было просто: если ты мог сделать чью-то жизнь хоть чуточку лучше, то он становился верен тебе по гроб жизни.

Кван отлично знал, как править людьми и землями. Можно сказать, для него это было семейным ремеслом. Его папаша занимался тем же, правда дома, в Китае. Кван, в те годы тринадцатилетний переросток, был юн и симпатичен. Словом, одна из многочисленных жён Квана-старшего пала жертвой того, что ты мог бы назвать «излишком симпатии». Так что вскоре Ма-Ту пришёл к выводу, что лучше бы ему найти важные дела подальше от крепости любимого папочки в западном Китае.

Большой Пал и Маленький Пал

Как и многие амбициозные ребята, Кван быстро понял, что жизнь шахтёра — не лучший путь к богатству. Он стал бандитом, подключив к этому делу парочку индейцев-изгнанников из племени кауилла. Это были братья

близнецы, которых звали Большой Пал и Маленький Пал. При участии разношерстной, постоянно меняющей состав кучи негодяев и убийц, эти два озорника докучали фермерам и путникам вдоль границы Невады с 1864-го по 1865-й годы.

Как и все индейцы, кауилла ненавидят колдунов. В первых строках списка людей, подозреваемых в контактах со злыми духами, значились именно Большой Пал и Маленький Пал. Несмотря на имена, двое шаманов абсолютно неразличимы внешне. Ходят слухи, что у них одна душа на двоих, и что именно поэтому они такие низкие и отвратительные люди.

Странствие духа Квана

Большой Пал и Маленький Пал посвятили Квана в тонкости своей духовной доктрины. Пройдя спиритуальное обучение, Кван отправился в странствие духа, соблюдая пост и куря бог знает что, приводя сознание в правильное состояние для встречи со своим духовным стражем.

Тотемный дух Квана, Сова, рассказала ему, что его судьба — править «землями, что лежат по ту сторону гор». Кван решил, что речь идёт обо всех территориях, что лежат к северу от Мексиканской границы. Однако помимо этого Сова сказала, что править он будет через марионетку — европейца, которому суждено быть императором. Для Квана, выросшего в стране, где император был исключительно торжественной куклой, которую дёргали за ниточки приближённые евнухи и генералы, всё это прозвучало более, чем естественно.

Сова даже продемонстрировала облик будущего императора. С того момента задача Квана была ясна как день. Он найдёт этого человека, после чего приступит к завоеванию континента и исполнению своего духовного предназначения.

Император Нортон I

Кван со своим отрядом бродил по региону примерно год. Его люди несли весть о духовном странствии и предназначении своего господина. Всё больше головорезов присоединялось к банде. Они устраивали налёты, грабили, а потом скрывались от властей.

Наконец Кван прибыл в Шэн Фэн, где повстречал нелепого и комичного типа по имени Джошуа А. Нортон. Нортон именовал себя Императором Америки и Защитником Мексики. Он разгуливал в ярко-синем наполеоновском мундире, увешанном фальшивыми орденами. На голове носил бобровую шапку, украшенную перьями. Кое-кто из добрых жителей Шэн Фэна избегал его, остальные рассматривали Джошуа как забавное развлечение. Жизнь он проводил, «принимая подношения» в квартале красных фонарей.

Увидев Нортона, Кван застыл, как громом поражённый. Ты уже понял — псих был один в один копией императора из видения. Кван велел своим людям опросить горожан и узнать историю Нортона.

Они выяснили, что Джошуа Нортон явился в Калифорнию в дни Золотой лихорадки, намереваясь вложить средства в брокерские и имущественные операции. Он неплохо справлялся, пока в 1853-м не отважился на отчаянный риск. Видя приток китайских иммигрантов в Сан-Франциско, он решил по полной вложиться в рис. И потратил все свои средства на большой груз из Китая.

Увы, едва судно прибыло, возникли и конкуренты. Цены на рис обрушились, и Нортон разорился. На несколько лет он куда-то пропал, а потом появился опять, уже больным на голову.

Остались ли у Квана сомнения — знает только он сам. Он подобрал Нортона и увёз в своё тайное убежище в горах Сьерра-Невада.

Провинция Квана

По сей день Кван копит силы. Он перестроил своё убежище в небольшой форт, а потом в большую крепость. Превратил налёты своих людей на окрестные фермы и ранчо в регулярный «сбор налогов», а потом расширил деятельность до уровня полноценной триады, работающей с лесоторговцами и поселениями лесорубов. Его армия продолжает увеличиваться.

Поначалу местные выставляли против него отряды наёмников, но генерал собирал и снаряжал солдат слишком быстро. Было что-то в легенде о духовном странствии Квана и императоре Нортоне, что привлекало негодяев и злодеев на его сторону.

Как добраться

Провинцию Квана не сложно отыскать — надо просто двигаться вдоль Сан-Хоакин-Ривер на юго-восток от Шэн Фэна примерно двести миль, пока не увидишь величественные секвойи. От Лост-Энджелса это примерно сто семьдесят пять миль на север по тропам. Леса полны лесорубов и верных Квану воинов, и на всех, кто направляется к форту без приглашения, последние попытаются устроить засаду.

Достигнуть Форта-Нортон несколько сложнее, поскольку к нему ведет всего одна дорога. Годами лесозаготовщики создавали просеки, тут и там пересекающие леса. Теперь это запутанный лабиринт разросшихся троп и дорог, в центре которого где-то прячется Форт-Нортон.

Ели персонажам известно, куда идти (им рассказал кто-то из людей Квана, или уже посчастливилось бывать здесь раньше), форт найдется легко. В противном случае можно блуждать в секвойях несколько дней. Персонаж может найти форт, прибегнув к проверке выслеживания или выживания (–6).

На что посмотреть

Несмотря на то, что Провинция Квана покрывает приличную территорию, интересного тут, за исключением запредельно огромных деревьев, не очень много. По большей части провинция — это россыпь множества крохотных поселений лесорубов, ранчеро и фермеров, которые платят Квану за защиту.

Форт-Нортон не уступает ни одной из крепостей континента, его высокие стены оборудованы гатлингами и паровыми орудиями. Кван не тратит ни гроша на личную роскошь, предпочитая вкладывать все прибыли в развитие будущей империи.

Кван беспощаден к тем, кто пытается перейти ему дорогу, но всё же достаточно осмотрителен, чтобы не выпускать своим фермерам всю кровь. В этом смысле он дальновиден. А может, это влияние императора Нортона.

Нортон всегда отличался эксцентричностью, но никогда не был прекраснодушным идиотом. Он и впрямь высказывал недурные мысли, когда объявлял себя императором в Шэн Фэне. Годами Нортон старался цивилизовать Квана, пытаясь укротить его жестокость и направить ход мыслей Ма-Ту ближе к политике, нежели к бандитизму.

После уничтожения Города-призрака и заключения соглашения между Хельстроммом и Гриммом становится похоже, что шансов завладеть всей Калифорнией у Квана почти не осталось, и это нагоняет на него лёгкое отчаяние. Были времена, когда он и правда мог с легкостью захватить Лост-Энджелс, но они прошли.

Теперь он застыл в ожидании, намереваясь посмотреть, чем закончится дело у триад в Шэн Фене, и сколько побед удастся одержать Санта-Анне в войне против Церкви. Как и любой прозорливый военачальник, он ждет возможности вознестись от мелкого вожака до правителя всего континента.

ГОРОД-ПРИЗРАК

Уровень страха: *6*

Руины Города-призрака — это черный от копоти пылающий ад. Что важнее, теперь это кусочек полноценных Мёртвых Земель. Пронзительные вопли и визги отдаются эхом меж стен обгоревших и обвалившихся зданий. Густой дым, закрывающий небо, подсвечивает оранжевым пламя пожаров. Здесь трудно дышать от ядовитых испарений, висящих в воздухе и оставляющих на языке кисловато-горький привкус. Здесь достаточно жарко, чтобы запечь человека живьём, и из трещин в земле тут и там вырывается огонь. В изгибах языков пламени герои видят фрагменты своих худших кошмаров.

Как добраться

До недавнего времени трущобы и палаточный городок в востоку от Лост-Энджелса являли собой гетто для бедняков и лишенцев округи. Триада Чанга вела здесь большую часть дел, а остальные с трудом сводили концы с концами. Для любой благородной души это выглядело так, как если бы три конченых злодея только и ждали часа поживиться. Жизнь в Городе-призраке была грязной, суровой и короткой, а среди голодающих масс непрестанно ходили слухи о людоедстве.

Бомбы доктора Хельстромма кардинально переменили всё, спалив дотла как хорошее, так и плохое. Сами бомбы — пронзительно визжащие зажигательные снаряды с сердечниками из очищенной призрачной руды, — послали ударную волну как в наш мир, так и в Земли охоты, когда две из них взорвались посреди поле боя, а еще одна рухнула на Город-призрак. Причуда Флотера была уничтожена поднятым цунами, город Скала Маниту взлетел на воздух и сгинул, будто никогда и не существовал, а Город-призрак оказался пропитан энергией милого Жнецам ужаса.

Таким он и останется, бесконтрольно полыхая и посылая к небу облака пепла, на многие грядущие десятилетия. Вспышкой опалило землю, но помимо этого могучий взрыв, из-за которого возник кратер Черепа, запалил подземные запасы призрачной руды, которые тлеют до сих пор, раскаляя поверхность.

Город-призрак — очень опасное место, Маршал, так что не стоит так уж запросто отправлять сюда своих героев. Оказавшись в условиях враждебной среды и высокого уровня страха, герои-молокососы окажутся в положении доброй порции жевательного табака — Город-призрак перемелет их и выплюнет. Более опытные парни могут найти причину посетить эти места во время событий, сопутствующих наводнению.

На что посмотреть

Любой, кто окажется достаточно глуп, чтобы отправиться в Город-призрак, столкнется с крайне опасными условиями: здесь жарко, дымно и нет недостатка в ужасных чудовищах. Даже если кому-то удастся избежать всех этих опасностей, в конце его будет ждать здешний демонический главарь (о нём мы ещё поговорим).

Средняя температура воздуха в Городе-призраке держится около сорока градусов по Цельсию, так что обратись к правилам по жаре в «Дневнике авантюриста». Кое-где жар достигает и полусотни градусов. Чаще всего это окрестности кратеров, оставленных бомбами.

Повсюду царит полумрак, солнце закрывают облака дыма и ядовитых испарений. Тут и там чёрная копоть столбом вырывается из полыхающей земли. Используй правило по отравлению дымом из «Дневника авантюриста», если это требуется для повышения градуса драматизма, а также если отряд просто подходит слишком близко.

И кстати здесь полно кошмарных тварей. Некоторые жертвы адского пламени, принесённого бомбами Хельстромма, оказались неспособны умереть окончательно. Теперь их пламенеющие души привязаны к этой земле, распространяя страх во славу Жнецов. Горящие мертвецы скитаются по кусочку преисподней, имя которой Город-призрак, и охотятся на неудачливых пришельцев. Есть и такие души, которые обратились в неверно подрагивающие

Случайные встречи в Городе-призраке

2d6	Встреча
2	*Волна жара! Языки пламени вспыхивают вокруг отряда, отчего температура взлетает до 50°С. Брось d6 за каждого героя, при результате 6 одежда несчастного воспламеняется (см. правило по огню). Если отряд не уходит из этого места, используй правила по получению усталости от жары.*
3–4	*Костяной демон. Это чудовище с характеристиками из «Deadlands: Книга Маршала», за исключением того, что выглядит оно обугленным дочерна и невосприимчиво к атакам огнём.*
5–9	*2d6 горящих мертвецов (см. стр. 229).*
10–11	*d6 блуждающих огоньков. Эти создания с характеристиками из «Deadlands: Книга Маршала», но выглядят как яркие шары голубоватого пламени.*
12	*Волна жара! (см. выше).*

блуждающие огоньки, и теперь изо всех сил пытаются привести своих жертв к той же судьбе, от которой сгинули сами.

За каждый час, проведённый отрядом в Городе-призраке, вытягивай карту для определения случайной встречи, а также совершай проверку по таблице, приведённой здесь, чтобы определить, с чем именно столкнулись герои. Если приходит джокер, используй результат волна жара.

Кратер Черепа

В центре всего этого кошмара находится опалённый кратер в форме черепа. Подобных отметин в округе предостаточно, но этот кратер — самый большой, и из его глубины непрестанно поднимается столб дыма и копоти. Потусторонний вой горящей призрачной руды наполняет окрестности.

Рядом с кратером Черепа температура постоянно держится близко к 50 градусам. Волна жара может довести её и до шестидесяти! Кратер (не только этот) — отличное место, чтобы столкнуть героев с группой горящих мертвецов, а блуждающие огоньки вполне могут попытаться заманить своих жертв прямо в самое пекло, чтобы те сгорели там заживо.

Затерянные сокровища

Учитывая, сколько грязных делишек и нелегальных сделок проходило через Город-призрак в годы его расцвета, можно смело биться об заклад, что здесь полным полно оставленных погребов, набитых сокровищами. Если кому-то посчастливится отыскать не выгоревший тайник, внутри обнаружатся золотые монеты и слитки (небольшой тайник содержит ценностей на d6×$100), а также спрятанное оружие и прочее огнестойкое снаряжение.

Также в этом опалённом краю покоится предмет, утерянный преподобным Гриммом много лет назад, — ореховый посох, который он использовал при жизни во время своего исхода от бедствий, вызванных Великим землетрясением. Ни нынешний Гримм, ни его Тринадцать упырей понятия не имеют, что сталось со старым посохом. Эта находка может оказаться весьма полезной для группы героев, стремящихся вызвать очистительный потоп.

Посох Гримма — реликвия великой силы в истории Мистического Запада, и его нельзя обнаружить вот так запросто. Слухи могут указать героям на Город-призрак, но оказавшись среди руин, они будут вынуждены искать реликвию самостоятельно.

Я – ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК!

В предместьях Города-призрака находятся обгоревшие и разорённые останки салуна, носившего название «Преддверие», — одна из немногих построек, что до сих пор не обрушились. Надпись на вывеске почти невозможно прочесть. Когда-то салуном управлял Мюррей по кличке Железный человек — суровый тип, проживший трудную жизнь, о чём свидетельствовали шрамы, покрывавшие его лицо и предплечья. Рассказывали, что он заполучил их, разорвав голыми руками автоматон в Солт-Лейк-Сити.

На самом деле шрамами его наградил один злобный ангел-хранитель. Хотя Железный Мюррей был не любитель болтать, все знали, что он не испытывает особой любви к Гримму и его церкви. Владелец салуна считал, что его долг в этой жизни — помогать нуждающимся, и старался сделать из своего заведения перевалочный пункт для пищи и прочих припасов, отправляемых в Лабиринт. Недели не проходило, чтобы Железный Мюррей не приютил у себя очередного бедолагу, спасающегося от властей.

Сразу после взрывов Железный Мюррей спас от огня столько людей, сколько смог, получив в процессе ужасающие ожоги. Ненависть Мюррея к Гримму и его ужасные страдания привлекли внимание маниту с крайне скверным чувством юмора. Когда бывший владелец салуна в конце концов скончался от ожогов, дух возвратил из мёртвых обгорелую тень былой сущности Железного Мюррея.

Теперь Железного Мюррея знают как Злобного Айка — главного заправилу в Городе-призраке, а любимым его делом стало вести за собой толпы горящих мертвецов на охоту за живыми людьми и от души потешаться над теми, кто гибнет в пламени (ищи его характеристики на стр. 235). Этот восставший покойник ничего не знает о реликвии в подвале «Преддверия», но просто смеху ради старается прикончить любого, кто зайдет в старый салун. Поблизости от «Преддверия» всегда находится 2d6 горящих мертвецов.

ГУДВИЛЛ, ХАРМОНИ И НЬЮ ОППОРТЬЮНИТИ

Уровень страха: *1*
Модификатор цен: *×3*

Не все триады — банды преступников. Некоторые из них верны изначальной сущности и остаются просто собраниями местных деловых людей. Они заключают сделки и оказывают друг другу помощь в минуты нужды. Все это не слишком отличается о того, чем занимаются масоны.

Впрочем, есть и такие триады, которым не близок как криминальный путь, так и деловые связи. Триада Новый рассвет, которую возглавляет твердолобый Тай-Шу Цюань, — яркий пример того, что возможен и третий путь. Эта группировка имеет намерение наладить диалог между китайскими иммигрантами и белыми американцами. Так они надеются добиться большего уважения для своего народа в обществе.

Триада Новый рассвет основала несколько рыболовных поселений в северной части Лабиринта. Все они имеют англоязычные названия: Нью Оппортьюнити, Хармони и Гудвилл. В каждой деревеньке обитает примерно пять сотен членов триады. Среди жителей изредка попадаются индейцы — здесь к ним относятся лучше, чем в других сообществах Лабиринта.

ТРИАДА НОВЫЙ РАССВЕТ

Новый рассвет не рискует враждовать с КША, но истинные симпатии организации принадлежат Северу. Члены триады мечтают видеть Калифорнию штатом в составе Союза, однако при этом хотят, чтобы китайцы пользовались здесь полными правами и привилегиями.

Учитывая нынешнюю предвзятость, это непростая цель, и им это известно. Потому они стараются принять американский образ жизни во всех возможных аспектах. В отличие от своих соотечественников из Шэн Фэна, они носят европейскую одежду и изо всех сил тренируются в английском языке. Немалое их число заходит так далеко, что принимает христианство.

Более ортодоксальные уроженцы Китая, в особенности те, кто собирается однажды вернуться на родину, относятся к Новому рассвету с насмешкой и негодованием. С их точки зрения, эти предатели отвергают тысячелетнюю историю своей цивилизации в угоду варварским обычаям местных мужланов.

Новый рассвет загнал себя на узкую кромку между двух миров, и теперь с одной стороны получает недоверчивость приземлённых американцев, а с другой — осуждение собственных соотечественников. Горькая ирония заключается в том, что дешёвые страшилки о «жёлтой угрозе» описывают триаду Новый рассвет как сборище зловещих оккупантов, до отказа набитых «мрачными секретами таинственного Востока».

ТАЙ-ШУ ЦЮАНЬ

Подобная молва злит Тай-Шу Цюаня — основателя и предводителя триады. Несмотря на принципы гостеприимства и дружелюбия, царящие в триаде, её глава далёк от них. Цюань — превосходный оратор и может говорить бесконечно. На поношение своих противников он тратит столько же времени, сколько и на достижение целей. Хотя у него и немало хороших идей, он никогда не скрывает своей заносчивости, и его сложно назвать приятным человеком.

Верные последователи считают его непоколебимым и добродетельным. Все они фанатично преданны ему. Кое-кто говорит, что он затуманил их сознания ужасной азиатской магией. На самом деле, скорее всего, это вызвано тем, что он вселяет в людей надежду — надежду на то, что они сумеют преуспеть на новом месте, если говорить языком европейца.

Тай-Шу Цюань объявил своей священной миссией борьбу против «лживых бандитов». Это китайцы, которые, по его мнению, порочат доброе имя своего народа. За исключением Нового рассвета в список можно смело включать любую группировку азиатов, описанную в этой книге: людей Квана и Чанга, Короля Горизонта и триаду Шэн Фэна.

Тай-Шу Цюань является последователем древней школы боевых искусств Йешень-те Лю-шуй. Он обучает своих последователей стилю вин-чунь. Школа Йешень-те Лю-шуй существует более тысячи лет и имеет давние счеты к шэн-фэнской школе Мей-те Юмао, которая практикует тайцзи.

ЛИ ЧЕМОДАНЧИК

Самый популярный член Нового рассвета — не предводитель, а один из его последователей, мастер боевых искусств Фэйхэй Ли, известный почти всем и каждому под прозвищем Ли Чемоданчик (см. стр. 246). Так же как и его босс, Ли странствует по Лабиринту и произносит речи перед соотечественниками, побуждая их принять западный образ жизни и устремиться к получению прав истинных американцев. Он никогда не появляется на публике без маленького потертого чемоданчика, в котором носит смену белья и тексты речей Тай-Шу Цюаня.

Также чемоданчик исправно служит ему невероятно эффективным щитом и оружием, если на Ли нападают, а это случается гораздо чаще, чем ему бы хотелось. Он обладает повышенным чувством справедливости, которое превосходит даже идеологию его собственной группировки и регулярно втравливает его в неприятности. К счастью для Ли, пока он не встретил таких проблем, с которыми не смог бы совладать.

Как добраться

Все три поселения Нового рассвета находятся в северной Калифорнии, дальше Форта-Линкольн на береговом краю Лабиринта. Население — китайцы и индейцы, и Тай-Шу Цюань полагает эти города примером культурной среды, которую он пытается насаждать.

Во все эти города можно добраться как морским путём, так и по суше, поскольку находятся они на границе Лабиринта и материка.

На что посмотреть

Гудвилл: самый южный из трех городов Гудвилл славится самой богатой рыбалкой. Неподалеку от поселения находится скопление

гейзеров и горячих источников, и в периоды активности это приманивает к берегу много морской живности. Бывают дни, когда рыбакам достаточно забросить сеть раз или два за день, чтобы получить целую кучу бьющейся серебристой рыбы.

Увы, все не может быть хорошо. Не достаточно добродетельные представители банды Ста восьми Добродетельных разбойников устраивают ночные налёты на Гудвилл, похищают еду и невинных жителей, а все, кто пытается им помешать, рискуют получить на прощание сувенир в виде пули в башке. Обезумев от голода, бандиты творят ужасные злодеяния. Охрана Гудвилл находится в постоянной готовности.

Хармони: духовное общество, которое базируется в Хармони, это причудливый союз, выросший из дружбы китайцев и индейцев. Духовное общество основали даосы Нового рассвета и туземные старейшины племен юрок, помо, хупа, карок и винту, сходные во взглядах на недавнюю историю как на плачевный результат ужасного колдовства. Им не известна суть времени Расплаты, но они борются против него, и из них получатся хорошие союзники для героев, ищущих способ повергнуть Глад.

Обе группы, образовавшие Духовное общество, почитают природу. И те, и другие верят, что происходящее на свете вызвано действиями злых или добрых духов, а также проводят ритуалы исцеления. Естественно, те из американцев, которые презирают и индейцев, и китайцев, ненавидят Духовное общество с удвоенной силой.

Нью Оппортьюнити: Тай-Шу Цюань живёт в Нью Оппортьюнити в скромном, но выдержанном в традиционном стиле доме на утесе, возвышающимся над поселением. Если герои отправятся туда побеседовать с ним, скорее всего обнаружится, что он в отъезде — странствует по Лабиринту со свитой и произносит речи.

Нью Оппортьюнити — последний островок цивилизации на северном пути из Лабиринта. Мало кто приезжает сюда — призрачной руды здесь немного, а люди пропадают с пугающей регулярностью. В прошлом году команда сотрудников Агентства прошла через Нью-Оп (так местные сокращают название своего города), а неделю спустя за ними следом проследовал отряд техасских Рейнджеров. Ни те, ни другие назад не возвращались.

Используя правила случайных встреч в Лабиринте к северу от Нью Оппортьюнити, всегда вытягивай три карты вместо одной и комбинируй результаты, если это необходимо. Лишь самые бывалые шахтёры и суровые герои рискуют отправиться в северные пределы.

Авантюры

Пустая голова (см. стр. 197): поиски волшебного черепа, содержащего великое знание и попытка героев украсть его заводят их на узкую тропку, на которой неизбежно столкновение с Королем Горизонта.

ГОМОРРА

Уровень страха: 5

Где-то между Шэн Фэном и Подмышкой Дьявола примостился крохотный городок-призрак под названием Гоморра. До недавнего времени он не был отмечен ни на одной карте. Да и зачем? Растения заполонили улицы, а в пустых зданиях гостит только одинокий ветер, воющий в выбитых окнах. Это запущенные развалины на краю Лабиринта — шесть десятков полуразрушенных зданий, молчаливое свидетельство былой славы поселения.

Большинство предпочитает для Гоморры иное название, прижившееся за последние годы: «Город мертвецов», поскольку незавидная судьба постигла почти каждого из тех, кто жил здесь. Мрачная ирония заключается в том, что город нанесли на карты только после того, как все местные жители умерли.

Как добраться

Мало кто рискует соваться в Город мертвецов. Однако если твои герои жадны до неприятностей (а о каких героях этого не скажешь?), они смогут добраться сюда по воде без особых

Случайные встречи Гоморры

Когда твои герои будут исследовать Город мертвецов, вытягивай карту по правилам случайных встреч каждый раз, когда они входят в заброшенное здание или каждый час, пока они бродят по улицам.

d10	Встреча
1–2	*2d6 ходячих мертвецов*
3–4	*d8 перекати-болей*
5	*Скоп*
6–7	*d6 исчадий Глада*
8–9	*костяной демон*
10	*висельный судья*

И говорить незачем, что исследование Гоморры — опасное времяпрепровождение.

проблем. Причалы расположены у подножия обрыва высотой примерно футов в пятьдесят, который ограничивает город с западного края.

Есть также старая заросшая тропа, что ведет в Гоморру из Шэн Фэна, а ещё заброшенная ветка Юнион Блу от Сакраменто.

На что посмотреть

Большинство построек Гоморры — опаленные руины, а те, что уберегли́сь от огня, находятся на предпоследней стадии обветшалости. Отдельного упоминания стоит одна из самых старых построек — особняк Уотли на восточном краю города, последний дом по Хилл-Стрит.

Обветшалые здания молчаливо рассказывают историю города. Большая кирпичная штаб-квартира горнодобывающей компании «Свитрок» до сих пор выглядит величественно. Поскрипывают на ветру двери железнодорожного депо при станции «Тихоокенская-Лабиринт». Под крышей станции дилижансов гнездятся ласточки. Громадный кратер — всё, что осталось от Коллегии. Прачечная Фу Ленга, салун «Старая луна» и офис «Гоморра газетт» стоят до сих пор, а над ними высится городская часовая башня.

Колокол на башне бьёт двенадцать раз каждую полночь, хотя часы и выглядят давным давно вышедшими из строя. Для тех, кто оказывается в Городе мертвецов после заката, бой адских часов звучит запредельно жутко.

Авантюры

Ночь смотрителя (см. стр. 154): заявившись в растерзанные руины Города мертвецов в поисках петроглифа герои оказываются втянуты в шоу кошмаров Уотли.

Перекрёсток

Уровень страха: 3
Модификатор цен: ×5

Большую часть времени это настолько пустынный и сонный городишко, что порой даже странно, как он вообще ухитряется существовать. Но раз в две недели Перекресток превращается в истинный дурдом, населенный бешеными шахтёрами и перекупщиками. Горняки регулярно устраивают на Перекрестке приёмку ископаемых — призрачной руды, серебра, золота — от окрестных шахтёров. Каждые две недели грузовое судно Горняков бросает якорь рядом с городом, и численность населения подскакивает с двадцати трех человек до двух сотен. За день или около того местные салуны и бордели делают такую выручку, что её вполне хватает до следующего дня приёмки.

Несмотря на то, что Перекресток лежит глубоко на территории Гримма, отсутствие реальных военно-морских сил долго не позволяло Церкви обратить своё влияние на островные поселения. Теперь, когда Гримм и Уосатч объединили усилия, преподобный вовсю строит планы по вытеснению Горняков.

Как добраться

Перекресток находится на слиянии Северного и Западного каньонов, примерно в семи-восьми милях к западу от Лост-Энджелса. Излишне и говорить, что без лодки сюда не добраться.

На что посмотреть

Перекресток — ещё один городишко, прилепившийся на краю высокого обрыва, с причалом далеко внизу. Для живущего тут постоянно населения здесь явно многовато салунов, забегаловок, танцевальных и игорных залов. Их назначение становится понятно раз в две недели, когда каждое в заведение набиваются до отказа пьяные шахтёры.

Авантюры

В поисках Золотого Носа (см. стр. 199): враждебный отряд, также ищущий петроглифы, похищает Золотоносого Слима в надежде, что его легендарное везение поможет им добраться до цели.

Битва за Перекресток (см. стр. 200): силы Горняков и Конфедерации выступают против разношерстного объединенного флота Лост-Энджелса и Уосатч, и теперь на весы брошена судьба Перекрестка!

ЛОСТ-ЭНДЖЕЛС

Уровень страха: 5
Модификатор цен: ×6

Свободный и Священный Град Заблудших ангелов стоит на страже ворот Великого Лабиринта. Единственный каньон, достаточно глубокий, чтобы по нему можно было пройти из Тихого океана в глубины Лабиринта, начинается в западной части Просперити Бэй, и именно по этой причине железнодорожные бароны борются за это место, а Уосатч без колебаний основала здесь свою западную конечную станцию. Из громадного собора в центре города преподобный Гримм провозглашает эдикты и указы, не спуская бдительного взгляда с жителей.

Город у многих стоит костью в горле вот уже много лет, что вряд ли изменится в ближайшее время. Преподобного Гримма это особенно не волнует. Он знает, что никто его и пальцем не сумеет тронуть, разве что он сам этого захочет.

БИТВА ЗА ЛОСТ-ЭНДЖЕЛС

После того, как бомбы Хельстромма стерли с лица земли большую часть объединенной мощи железнодорожных баронов и уничтожили Город-призрак, преподобный Гримм согласился на прекращение огня. Несколько дней после этого железнодорожники зализывали раны и готовились к тому, что, как они думали, станет Второй битвой за Лост-Энджелс.

Окрестные жители Лабиринта были оставлены один на один с непредусмотренными последствиями трех смертоносных взрывов: результатами громадной приливной волны, которая уничтожила Причуду Флотера и еще с десяток мелких поселений, тем фактом, что город Скала Маниту исчез без следа через несколько секунд после взрывов, а также мелочью вроде никак не желающего гаснуть пожара в Городе-призраке.

Те, у кого руки чесались подраться, оказались разочарованы — на третий день после прекращения огня стало известно, что достигнуто соглашение. Гримм обеспечил Хельстромму свободный проход и провозгласил союз с Уосатч против любых врагов — по крайней мере в пределах круга радиусом в семьдесят пять миль от собора.

После падения бомб прошёл всего месяц, и сейчас порты обнесены стенами, и доступ к ним имеет только компания Уосатч (которая может делиться этим правом с другими компаниями, если захочет).

ВНУТРИ ГОРОДА

Можно было бы написать отдельную книгу про Лост-Энджелс, однако самое важное вполне возможно уместить в эту главу.

Преподобный Гримм правит городом железной рукой. После того, как завершилась первая Великая железнодорожная война, Лост-Эн-

джелс замкнулся в себе, и сейчас город населяют лишь верные последователи церкви. Все, кто владели домом или лавкой, получили два варианта на выбор: влиться в ряды прихожан или покинуть город, взяв лишь то, что смогут унести. И говорить не стоит, что большинство предпочло остаться. Кое-кто тихонько собрал вещички и перебрался в Погибель, но остальные согласились на условия Гримма подчиниться Церкви и начать платить десятину со всех своих доходов.

Те, кто остались, отлично служат нуждам Гримма. Они посещают обильные пиры — как минимум раз в неделю, а порой и чаще, — а значит у преподобного есть примерно тридцать тысяч человек, которые регулярно поедают плоть себе подобных, каждым движением челюсти приближая Ад на Земле. Лишь около сотни членов внутреннего круга — и несколько подлых ублюдков, которые «готовятся», — знают правду, но даже те, кто верит проповедям Гримма, всё равно испытывают постоянное тревожное ощущение: в Лост-Энджелсе что-то не так.

Как добраться

Город расположился на «ступени» у подножия холмов, переходящих на востоке в пустынное плато. На утесе, нависающем над Лост-Энджелсом, находится Погибель (см. стр. 69). Пристани полукругом опоясывают прибрежный край города. Множество шахтёров до сих пор используют их для разгрузки ископаемых, хотя уже построены полноценные грузовые причалы, арендованные корпорацией Уосатч и отгороженные от внешнего мира стенами. Суда всех мастей, имеющие пропуск, причаливают к ним с призрачной рудой на продажу и отбывают с припасами для множества поселений и городов Лабиринта.

Хельстромм дальновидно платит за грузы призрачной руды высокую цену. Дариус хочет заручиться поддержкой местных на время, пока он будет обустраивать здесь свою базу. Позднее, упрочив свои позиции, Хельстромм намерен постепенно уменьшить выплаты и повысить пошлины и цены на припасы.

Вход в город

Кто угодно может сравнительно просто сойти в порту Лост-Энджелса — пошлина составляет четвертак с носа (это всего 25¢, партнер). Новые причалы принадлежат Погибели во всем, кроме расположения. Уосатч полностью распоряжается ими, и множество работников компании заняты поддержанием порядка и закона.

Проникнуть в Лост-Энджелс через одни из двух ворот значительно сложнее. Только прихожане Церкви, желающие стать таковыми, гости добропорядочных прихожан или лица, имеющие особый торговый повод, получают разрешение войти. Никакой пошлины за вход здесь не собирают — за исключением обещания соблюдать законы, установленные Гриммом. Следить за этим призваны ангелы-хранители.

На что посмотреть

Круги небесные

Лост-Энджелс выстроен концентрическими кругами, в центре которых возвышается собор. Чем ближе к собору расположено твое жилище, тем выше ты находишься в пищевой цепи (здесь тот самый редкий случай, когда это отнюдь не фигура речи).

Существует шесть кругов. Адресация начинается с первого кольца, окружающего площадь, на которой располагается собор. Здесь адрес может звучать как: «108, Первый круг». От этого кольца расходится двенадцать «спиц»-авеню. Таким образом, можно жить по адресу «315, Девятая авеню» или на углу Третьего круга и Шестой авеню. Также существуют улицы, расположенные в западной половине города. Каждая упирается в пирс. Всего их шесть.

Хотя здесь подчас сложновато ориентироваться, подобная планировка превращает город в один большой ритуальный круг, направляющий энергию страха из владений Глад прямиком к Большой Костлявой (это я так о нашей Жнице, партнер).

ТЮРЬМА РОК-АЙЛЕНД

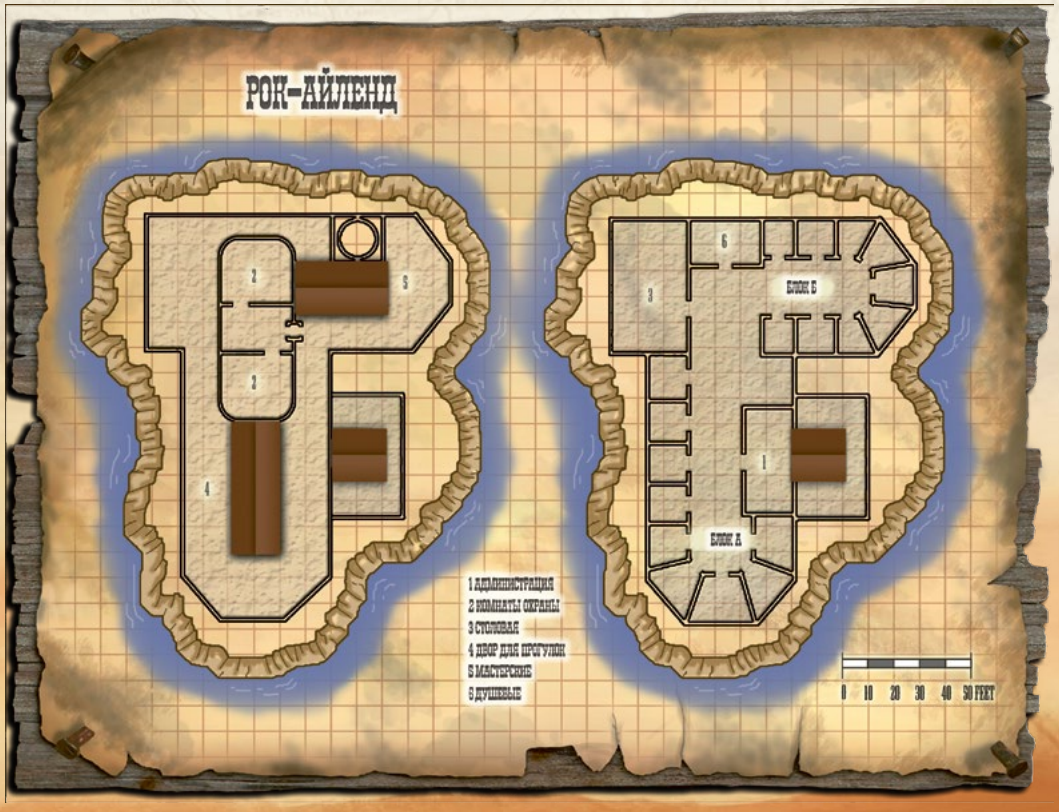
Уровень страха: 5

Законы в Лост-Энджелсе могут быть поистине драконовскими. Те, кто противится им, частенько оказываются отправлены в одну из самых печально известных тюрем Великого лабиринта — Рок-Айленд. Здесь постоянно находится около сотни заключенных, но перед празднованиями сектанты могут упрятать сюда и до двухсот пятидесяти жертв.

«Скала» — единственное место, где члены внутреннего круга секты могут полностью отбросить шелуху ложной цивилизованности, окунувшись в кровавый каннибализм. Гримм обустроил несколько отдельных камер глубоко под тюрьмой и там совершенствует методы распространения влияния Глад. Что касается самих заключённых, вернуться со Скалы можно лишь обращённым членом культа Заблудших ангелов… Либо не вернуться вовсе.

Тюрьма неприступна. Она расположена на острове в центре Просперити-Бэй, и кровь неуёмных людоедских пиров привлекает в окрестные воды морских хищников и падальщиков. Гигантские акулы, в особенности — кровавые акулы, встречаются здесь очень часто, так же как гигантские крокодилы, на грани бешенства от растворенной в воде крови. Шесть каньонных яхт постоянно патрулируют окрестности острова.

Стены охраняют семь звеньев ангелов-хранителей (всего тридцать пять человек), которых возглавляют семеро предводителей культа и тринадцать ангелов мщения, заправляющих гнездами с паровыми Гатлингами и тремя батареями, каждая на три орудия. На каждом из четырёх углов крыши тюрьмы закреплены пулемёты Гат-



линга, а в центре её находится батарея на три орудия, которыми распоряжаются еще три звена ангелов (полтора десятка человек).

Кроме этого персонал тюрьмы следит за маяком, облегчающим морские перемещения в Просперити-Бэй.

Здешние гости (а правильнее будет назвать их новыми заключёнными) в первую очередь видят просторный крытый двор тюрьмы, в котором Гримм поддерживает иллюзию благочестия. Стены покрыты мозаикой с библейскими сюжетами, изображающими сцены страданий, покаяния и искупления. После этого заключённых освобождают от личного имущества в центре приёмки и отправляют в новые жалкие жилища в одном из тюремных блоков.

Тех, кто бесполезен для Гримма, размещают в блоке А. Если не случается чуда, они заканчивают свою жизнь, превращаясь в еженедельное рагу.

Если ты выделяешься из толпы, твоя судьба — попасть в блок Б. Здешние заключённые получают шанс заслужить искупление службой в рядах ангелов-хранителей. Тот, кто отказывается, отправляется прямиком на бойню. Бывает, что Гримм хочет получить какую-то информацию, и тогда несчастного подвергают пыткам, после чего всё равно превращают в стейк. Чувствуешь закономерность?

На втором этаже тюрьмы расположены отличная оружейная, казармы охраны, помещения для гражданских и зона, где персонал отдыхает и трапезничает. Начальник тюрьмы, Картер Блэквелл, живет на третьем этаже, и там же расположен его кабинет.

Большая часть здешних подвалов описаны в пятом эпизоде кампании «Потоп», который озаглавлен «Скала». Исключение составляют бойня и мясной склад, где мясники превращают несчастных бедолаг в холодное мясо и складируют его, а также допросный центр, где Джейк Стоукс, заплечных дел мастер, занимается своим делом, и кухня, на которой повара Питер, Мэри и Пол готовят людоедские деликатесы.

Ниже подвала расположен, среди прочего, сточный зал, однако в это омерзительное место можно проникнуть только из подвала через генераторную. Также на этом уровне находятся жилые помещения для сектантов, в которых прибывшие с визитом члены внутреннего круга могут отдохнуть и расслабиться.

Здесь же спрятана личная лаборатория Гримма, к которой пристроено четыре особых камеры — в них он держит только самых опасных своих пленников (какое-то время в одной из них провел сам Стоун). Помимо этого имеется тронная комната, забитая обглоданными останками (её охраняет костяной демон), галерея противоестественного искусства и большое святилище культа Заблудших ангелов.

СЛЕДИ ЗА ЯЗЫКОМ

Так как же вести себя городе Заблудших ангелов, если не хочешь закончить отправкой в тюрьму Рок-Айленд? По большей части ангелы (им не особо нравится, когда их называют «заблудшими») держатся спокойно. Они могут чуть чаще остальных упоминать в разговорах религиозные темы, а также к месту и не к месту вспоминать очередное изречение из последней проповеди Гримма, но в остальном это обычные люди. Они не носят особых одежд, но стараются одеваться чуть изящнее обитателей мира за пределами их города.

Как правило, жители весьма вежливы. Причина тому — не искреннее участие, что можно было бы предположить, говори мы о мормонах или квакерских общинах. Здесь всё прозаичнее: соглядатаи Гримма повсюду. Богохульство, в том числе нелестное высказывание в адрес Церкви, относится к наказуемым деяниям. Плохо отозвавшемуся о персоне Гримма может быть заказан вход на еженедельные пиры, что обычно означает неделю или две мучительного, сводящего с ума голода. Более серьёзные нарушения могут караться отлучением (тебя просто вышвырнут, амиго) или хуже. Многие «изгнанники» на самом деле всё-таки попадают на субботний пир — в виде основных блюд.

В Лост-Энджелсе имеются даже собственные настоящие ангелы, присматривающие за паствой, — по крайней мере так рассказывают жи-

тели, видевшие странные крылатые силуэты, время от времени пролетающие над городом. С виду и правда ангелы Господние, на самом деле это демоны из самой Преисподней, в пределах области влияния Гримма получающие добродетельный облик (используй характеристики демона из книги «Dedlands: Книга Маршала»). Сам Гримм утверждает, что эти загадочные создания — самые настоящие падшие ангелы, которых Господь лично направил к нему на службу. Многие шёпотом передают разные слухи б этих существах, но настоящих свидетелей их извращенных деяний практически не существует — падшие ангелы выслеживают и убивают любого, кто случайно увидел лишнее, и не важно, принадлежит ли он к Церкви.

АНГЕЛЫ-ХРАНИТЕЛИ

Так кто же присматривает за паствой на земле? Конечно же ангелы-хранители. Официальный штаб их организации находится в здании, которое когда-то было ратушей, а теперь называется ректорием. Ректорием управляет Андреа Бейрд — одна из Тринадцати, сделавших Гримма тем, кто он есть. В буквальном смысле.

Андреа — неприятная и упрямая особа. Она проводит большую часть времени, следя за горожанами с помощью своего подхалима-помощника Клема Норберта, а также сети соглядатаев и шпионов по всему городу.

Напрямую в подчинении сестры Бейрд находятся Архангелы — Майкл Коултер и Габриэль Фэннон, стражи в златых одеждах, каждый из которых трудится на пересечении уголовного суда и гражданской власти. Каждый отвечает за свою половину города, на территории которой поддерживает законность, судит виновных, наставляет паству в путях Господних и готовит своих бойцов к неминуемой битве против грешников у ворот.

Ниже архангелов стоят капитаны, которые носят красные рясы с золотой отделкой. У них нет официальной структуры, что часто выливается во внутренние стычки за благосклонность командиров. Обычно это самые злобные, верные и умелые из числа ангелов-хранителей.

И вот мы добрались до подножия пирамиды командования — непосредственно ангелов-хранителей. Они действуют «звеньями» и одеваются в красные рясы без отделки (до 1878-го они носили белое). Главные требования для вступления в ряды ангелов-хранителей — наличие вакантного места (из-за чего их частенько убивают) и принадлежность соискателя к добрым прихожанам Церкви Заблудших ангелов. Желательны также определенные навыки в обращении со стволом, ножом или иным предпочитаемым орудием смертоубийства, а также склонность к злоупотреблениям властью, в чём, увы, редко у кого случается недостаток. Приветствуется также фанатичная преданность Гримму, но скорее для галочки — капитаны не терпят, чтобы подчиненные в чем-то их превосходили. Те, кто пытаются продвинуться вопреки желанию командиров, обычно оказываются назначены на самые опасные задания.

Ангелы-хранители обычно рыскают по улицам звеньями по пять человек. В городах вроде Лост-Энджелса даже законникам приходится ходить группами ради собственной безопасности. На улицах по большей части довольно тихо,

но если уж начинают лететь перья, дело быстро принимает дурной оборот. Каждое звено ангелов отчитывается перед одним из капитанов перед выходом в патруль и по возвращению.

Примерно половина ангелов по-настоящему религиозна. Остальные находятся здесь потому, что не желают голодать, живя за стенами. Кроме того здесь действительно неплохое житьё — преступность низка, нарушителей спокойствия быстро унимают (точнее просто съедают, но это мало кому известно), налоги на самом деле не слишком отличаются от таковых в других городах, так что в городе царит напряжённое, но всё-таки постоянное спокойствие.

В случае военных действий Гримм также может обратиться к своим элитным бойцам — ангелам мщения. Учитывая, насколько никчемно большинство его бойцов, ты вряд ли станешь ожидать многого и от этих, однако они могут кому угодно доказать обратное. Возглавив ангелов-хранителей, ангелы мщения чертовски умело бросают в бой своих ущербных рекрутов. Получается войско, с которым приходится считаться, и не так важно, в каких отношениях оно с Господом.

АНГЕЛ СМЕРТИ

Страж в чёрных одеждах, чьё настоящее имя Гаррет Блэк, большинству людей известен как Ангел Смерти. Хотя о нём не знают почти ничего, ни у кого не возникает сомнений, что этот парень — воистину смерть в чёрном плаще. Если он появляется поблизости, смолкают все разговоры. Ангелы-хранители оказывают ему максимально возможное уважение. Вообще, судя по всему, они попросту боятся напрямую заговаривать с ним. Даже Архангелы прислушиваются к требованиям Ангела Смерти. Выше Гаррета Блэка стоит только сам Гримм, и даже власть преподобного в этой части порой кажется довольно призрачной.

ПРЕДАННОСТЬ

Гримм знает, что враги скорее всего попытаются проникнуть в его секту под видом ангелов-хранителей. Обоим Архангелам ведома правда о внутреннем круге, а также в тайну посвящены некоторые особенно ретивые капитаны — те, кто отлично справляется со своей работой, но не обладает необходимыми качествами, чтобы продвинуться до архангела. Преподобный осознаёт, что при желании его противник вполне может дослужиться до капитана, а также, что любой недовольный капитан способен обратиться против него.

По этой причине ангелы-хранители посещают особое празднество каждую неделю. В угощения на этом пиру добавляют кровь самого Гримма, чтобы повысить преданность гостей. Те, кто настроен враждебно по отношению к учению преподобного, тяжело заболевают. Чаще всего для лечения приглашают «специалиста», который следит за тем, чтобы его пациент в подробностях рассмотрел устройство культа — прямо с вертела на кухне Рок-Айленда.

В игровых терминах любой герой, искренне не заинтересованный в служении Гримму (будем от души надеяться, что иначе и быть не может), должен пройти проверку выносливости (–4), едва попробует «особый соус» (угощение случается раз в неделю в случайный день). Те, кто получил успех, страдают от ужасной боли, но оказываются в состоянии скрывать этот факт достаточно долго, чтобы выйти на воздух или скрыться в укромном месте. Герой, проваливший проверку, немедленно испытывает приступ тошноты и получает два уровня усталости, которые исчезают через d4 часа после того, как последний кусочек заражённой пищи, полыхая огнём и серой, проскочит через его седалище, если ты уловил мой намёк.

Авантюры

Изголодавшиеся (см. стр. 201): исчадия Глада наводнили округу, и вот уже обнаружен источник заразы — остов китайского корабля, который море выбрасывает на пустынные берега каньонов Лабиринта.

За рамки (см. стр. 202): лучший способ отыскать загадочных Геометров Лост-Энджелса — взять задание в Коммерческой палате Лост-Энджелса, не так ли?

ЛИНЧБУРГ

Уровень страха: 2
Модификатор цен: ×5

Линчбург расположен приблизительно в центре Великого Лабиринта на одном из углов обширной мезы в каньонах. По большей части это обычный островной город, набитый шахтёрами, карманы которых в свою очередь набиты ископаемыми, а головы — распутством. К их услугам салуны и притоны греха, которые здесь называют «дамскими пансионатами». Однако единственный закон здесь — петля, а конец верёвки крепко держит Марипоза Лил.

Как добраться

Большинство приезжих прибывают в Линчбург по воде, но для тех, кто чувствует себя достаточно удачливыми, существует также множество опасных веревочных мостов, пересекающих каньоны и ведущих на большую землю. Мосты собраны из хрупких сухих досок, изъеденных солью и прожаренных солнцем верёвок, а ещё кажутся невероятно длинными, если встать у начала моста и глянуть вдоль него. В случае чего вниз лететь очень долго, амиго.

Если отряд выбирает этот путь, брось d4 чтобы определить, сколько всего мостов потребуется пересечь, чтобы добраться до Линчбурга. После этого каждый игрок должен вытянуть карту, и если её достоинство от двойки до десятки, всё проходит нормально. В случае, если вытянута фигурная карта, очередная доска под ногой ломается пополам, и герою требуется успешно пройти проверку ловкости и при провале упасть в каньон с высоты в 60 футов и получить 6d6 урона.

Если кто-то вытягивает джокера, мост рвется надвое. Каждый должен пройти проверку ловкости, чтобы успеть ухватиться. При провале бедолага падает в пропасть. В зависимости от того, кто где находился, отряд теперь разделен. Подвесные мосты являются дополнением к любому событию, с которым герои могут столкнуться в пути.

На что посмотреть

В Линчбурге есть единственная грязная улица, два салуна, лавка Г. Д. Кента и на этом считай, что всё.

Фактический правитель города — Марипоза Лил, которая владеет первым по величине салуном (названным её именем) и управляет дамским пансионатом. Важнее иметь в виду, что Лил — последний человек, с которым стоит здесь ссориться. Она изо всех сил защищает своих девочек, и без колебаний вышвырнет из города любого мужчину, который попытается докучать одной из них. Тот, кто откажется уходить, скорее всего заполучит смертельный приступ пеньковой лихорадки.

С годами власть Лил успела вырасти. Сегодня она возглавляет городской комитет бдительности. Изначально он был учрежден для защиты шахтёров от воров, бандитов и мошенников, но за прошедшие годы склонность Лил к жестокости сплавилась с повадками курицы-наседки, превратив её в настоящего диктатора в кринолине.

Второй салун, «Медвежья хватка», принадлежит Рико Палме. Рико из коренных калифорнийцев — его народ живёт здесь уже лет сто. Этот факт, впрочем, не слишком примиряет Лил с фактом наличия конкуренции в её городе.

Местная скобяная лавка носит имя своего владельца — Г. Д. Кента. Он местный оценщик, отъявленный сквалыга и обдирала, у которого ни для кого не находится доброго слова. В ответ к нему относятся не лучше. После пары случаев, когда грабителей, позарившихся на добро Кента, обнаружили позднее с вырванными глотками, мало кто отваживается нелестно отозваться о торгаше. Ещё меньше находится достаточно крепкоголовых идиотов, что решились бы попытаться ограбить его. Исправно выплачивая шахтёрам достойную цену за золото, серебро и призрачную руду, Кент делает прибыль, задирая до небес цены в своей лавке (модификатор цен ×8).

МЕХИКАЛИ

Уровень страха: *3*
Модификатор цен: *×8*

Мехикали был когда-то сонным прибрежным городишкой через границу от Сан-Диего, популярным местом отдыха ковбоев и шулеров. Сегодня от былого очарования не осталось и следа, а местные живут в страхе перед растущей у их порога армией.

Санта-Анна занял Мехикали под передовой форпост для захвата Калифорнии. Город переполнен солдатами, которые берут что и когда хотят у парализованных ужасом местных фермеров. С началом вторжения из Мехико-Сити ежедневно подходят подкрепления. Вся округа затянута пеленой чёрного дыма военной техники.

Рядом с городом таится секретное оружие Санта-Анны — так называемая «Армия ночи». Десятки тысяч ходячих мертвецов, сохраняющих покорность благодаря своей плантагритовой диете, размещены в системе каньонов к востоку от Мехикали. Отсюда Санта-Анна отправляет их на бесконечные ночные рейды, уничтожая очаги сопротивления между Мехикали и Лост-Энджелсом, после чего посылает обычные войска занять гарнизоны. На случай непредвиденных ситуаций Санта-Анна также держит около сотни ходячих мертвецов в подземелье под Мехикали.

МЕКСИКАНСКАЯ АРМИЯ

Армия всегда была одной из самых, если не самой важной организацией Мексики. Политические перемены часто начинались именно при участии военных, когда амбициозный офицер вроде Санта-Анны решал устроить переворот, чтобы сместить слабое или непопулярное правительство.

Санта-Анна уже выказывал желание скинуть своих правителей в прошлом, так что все только и ждут, что он предпримет ещё одну попытку, едва дело примет благоприятный оборот. Однако император Максимилиан никогда не был глуп. Он устраивает всё таким образом, чтобы Санта-Анне пришлось преодолеть как можно больше препятствий при попытке военного захвата власти.

Фактически существует две мексиканские армии — армия Санта-Анны в северной части страны, состоящая из мексиканских и французских солдат с поддержкой ходячих мертвецов, о которой уже было сказано, и императорская армия на юге, в которую входят по большей части французы и представители печально известного французского иностранного легиона. Командует южной армией маршал Ахилл Базан — один из самых старых и близких друзей императора.

Базан и Санта-Анна технически равны по власти — каждый отчитывается непосредственно перед императором и распоряжается своими людьми, не советуясь с другим. На самом деле маршал приближен к императору и может при необходимости заставить Санта-Анну следовать своим приказам. Сейчас Базан крайне интересуется личностью нового союзника Хромоногого — вождя по имени Шитлан, — и их общей связи с таинственным заговором, который стремительно распространяется по Мексике.

Как добраться

Добраться в Мехикали не составляет проблем. Есть морской путь и отличная тропа к югу от руин Сан-Диего. Также сюда ведет одно из ответвлений Тропы призраков.

Проблемы начинаются при попытке миновать наполненные зомби каньоны и избежать встречи с мексиканскими солдатами, которых полно в городе.

На что посмотреть

Жизнь в Мехикали практически замерла — все запуганы до полусмерти. Повсюду солдаты, и ведут они себя как дома, поскольку так оно и есть. Пищи не хватает, равно как и по всему Великому лабиринту. Последние вылазки людей Санта-Анны были направлены на поиск провизии для штаба.

Благодаря доступу к залежам призрачной руды, за последний год было выстроено две фабрики, занимающиеся производством боевых

машин для нужд армии. Похищенных учёных Смита и Робардса принуждают следить за исследованиями и производством, а местных жителей силой ставят работать на сборочных линиях. В распоряжении Санта-Анны сейчас дюжина паровых экипажей, бронированных призрачной сталью и вооруженных паровыми гатлингами, несколько гирокоптеров и других машин. Теперь, располагая техникой в необходимых количествах (а скоро её станет ещё больше), он может заняться долгожданным вторжением.

Мехикали затянут густым смогом, через который едва пробивается солнечный свет. Пусть и не так темно, как в Солт-Лейк-Сити, и всё же здешнее производство вполне может претендовать на звание крупнейшего источника загрязнений в Северной Америке.

Авантюры

На ход ноги (см. стр. 184): Санта-Анна вновь нашёл свою потерянную ногу, что грозит героям нешуточными проблемами.

Смерть машинам! (см. стр. 182): чтобы подорвать военные амбиции Санта-Анны, кто-то должен отправиться в Мехикали и сделать так, чтобы тамошние фабрики взлетели на воздух.

Погибель

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: ×5

Бомбы упали, и битва за Лост-Энджелс окончилась победой Хельстромма.

К востоку от лост-энджелсских пристаней на неуютных утёсах, высящихся над городом, Хельстромм основал новое поселение компании, получившее официальное название «Станция приёмки руды № 37». С тех пор, как отсюда открылся живописный вид на дымящиеся развалины Города-призрака, в которых призрачная руда будет гореть еще не меньше пары десятилетий, народ прозвал новый городок Погибелью, потому что «это всего на одну ступеньку выше пекла».

Если твои герои решат задержаться в этих местах после большого сражения (третий эпизод кампании), можешь позволить им поучаствовать в строительстве Погибели. В книге такой сценарий детально не описан, но некоторым может показаться увлекательным процесс взаимодействия с городским советом, борьба за принятие определенных законов и т. д. При желании они могут баллотироваться на какие-то должности (в одной из авантюр, приведенных ниже), но это станет возможно лишь после того, как город официально начнет свое существование.

Если герои решат начать с самого начала и поучаствовать в событиях первых дней существования города, можешь сразу промотать время до начала нужной авантюры или придумать собственную историю основания Погибели.

Как добраться

Из Лост-Энджелса добраться в Погибель проще по воде, чем по суше, ведь между ними лежит полыхающая пустошь. С востока сюда добраться в разы проще — двигайся по Тропе

призраков, пока она не раздвоится к северу от Лост-Энджелса, а оттуда направляйся на запад. Ищи хранилище призрачной руды — это большое, мрачного вида строение из кирпича и стали. Не пропустишь.

На что посмотреть

Большая часть населения Погибели — в основном это простые работяги, — занимается погрузкой и разгрузкой призрачной руды из бесконечной вереницы поездов. Руда поступает из каньонов Великого лабиринта и гор Калифорнии и тоннами скапливается на станции приёмки. Там её обрабатывают, очищают и хранят до тех пор, пока не придёт время отправить ископаемые поездом на Восточное побережье со станции Погибель или судами от причалов Уосатч в Лост-Энджелсе.

Комплекс хранения призрачной руды, «Станция приёмки руды № 37», — это самое большое и впечатляющее здешнее здание и постоянное напоминание о масштабах власти Хельстромма в городе. Также именно здесь кипит основная работа от первых петухов до самого заката. Поезда прибывают и убывают, грузчики лопатами кидают руду, и повсюду царят непрестанный лязг и чад.

После звонка большинство рабочих отправляются в салун «Падший ангел», чтобы перекусить и накатить (если могут себе это позволить). Хозяевами здесь два парня, которых зовут Тильман С. Мосс и Томас Джефферсон Штайн. Тильман — шумный и общительный малый с напомаженными усами и победоносной улыбкой, а Тиджей несколько меланхоличен из-за туберкулёза.

Их конкурент — «Салун Рэда», и хотя здесь отдают предпочтение клиентам высокого полёта, многие подозревают, что за здешними столами для фараона и покера царит жульничество. На фоне постоянного соперничества «Салуна Рэда» и «Падшего ангела» существует целая вереница питейных и развлекательных заведений, прозванная «городом Салли».

В Погибели имеется собственный телеграфный офис (в основном его используют для связи с штаб-квартирой Уосатч в Лост-Энджелсе), небольшая церковь, также служащая зданием школы для городской молодежи, а ещё совсем молодая газетенка, носящая название «Вестник Погибели». Также в Погибели потихоньку набирает обороты Шахтёрский рынок, на котором простой человек может заработать скромных денег в тени корпорации Уосатч. Для тех, кто предпочитает закупаться под крышей, в Погибели имеется множество лавок шахтёрского снаряжения и прочих товаров.

Станция Погибель расположена неподалёку, на том месте, откуда как чёртик из табакерки выскочил Хельстромм на своей Уховёртке, прошив насквозь хребет Сан-Габриэль. По сути станция и комплекс хранения руды стали первыми постройками при основании города.

Строительство было закончено возведением ратуши (с залом заседаний), офиса маршала и надёжной каменной тюрьмы. Сегодня находится порядком людей, не умеющих себя вести, чтобы оправдать существование этих построек. Любому городу требуется присмотр.

Тихими ночами на окраине Погибели можно услышать доносимые ветром отголоски завываний и бормотания психов, запертых в лечебнице Петерсена.

Авантюры

Голосуй, или пристрелят (см. стр. 205): выборы в разгаре, однако Погибели требуется два сильных лидера, готовых занять должности временных мэра и маршала… и присмотреть, чтобы все исправно проголосовали!

Город нулей и знаков (см. стр. 210): люди Хельстромма нанимают героев выяснить, что произошло в старом добывающем комплексе Коллегии к северу от Погибели, некогда процветавшем, а ныне заброшенном и пустынном.

Дети Хастели (см. стр. 213): если герои считают, что им удастся исполнить ритуал с петроглифами, а Жнецы и слова не скажут, то они смертельно ошиблись.

ЛЕЧЕБНИЦА ПЕТЕРСЕНА

Уровень страха: *4*

Лечебница доктора Сандерсона Петерсена могла бы всерьез поспорить с тюрьмой Рок-Айленд за звание худшего места на всём белом свете, в которое может угодить невезучий заключённый. Доктор Петерсен учредил заведение, чтобы заботиться и давать приют людям, лишившимся рассудка из-за ужасов Лабиринта, у которых нет ни семьи, ни денег, чтобы заплатить за уход. Не поспоришь, благородная цель.

К несчастью, исцеленных пока не было ни одного. Доктор не выпускает психов на улицы, это правда, но научное сообщество всё ещё безрезультатно ждет подтверждений эффективности методов лечения Петерсена. И по правде говоря, исследования, которые доктор Петерсен проводит, вряд ли можно считать медицинскими или даже хотя бы ведущими к устранению симптомов. Большинство его пациентов, а вернее подопытных, умирает в ужасе, полностью сойдя с ума.

Как добраться

Лечебница находится на высоком утёсе с видом на Лост-Энджелс примерно в десяти милях к западу от Погибели. Отчётливо различимая тропа ведёт к воротам лечебницы, она подойдёт любому, кто достаточно неудачлив или глуп, чтобы направиться туда добровольно.

На что посмотреть

Двор лечебницы зелен и ухожен, что ощущается каким-то извращением в сочетании с давлением ужаса, висящего над всем комплексом и почти оставляющего на коже влажный маслянистый след. Внутри то же самое, но ещё хуже — стерильно отмытые поверхности, при виде которых неизъяснимо подкатывает тошнота. Постоянно звучат крики, хихиканье и бормотание пациентов.

За колючей проволокой видно несколько построек — администрация, пансион, несколько уборных и длинный двухэтажный корпус самой лечебницы.

Петерсен содержит небольшой штат для ухода за пациентами, которые гибнут с ненормальной регулярностью. В подземельях под лечебницей самые верные рабы доктора Петерсена — небольшое войско лоскутных людей, сшитых из частей тел бывших пациентов, — помогают ему в его новых экспериментах. Доктор совершил открытие, обнаружил нечто, что назвал «нео-плотью», и уверен, что это ни больше, ни меньше — зарождение новой форма жизни. Исследования крайне опасны, но док этого словно и не замечает.

Авантюры

Многая лета новой плоти! (см. стр. 215): герои отправляются в лечебницу, чтобы проверить состояние нескольких сотрудников Агентства, и становятся невольными свидетелями нечестивых экспериментов доктора Петерсена.

ПЛЕЙСЕРВИЛЬ

Уровень страха: *3*
Модификатор цен: *×4*

Существует способ добычи ископаемых на реках — старатели используют лотки, чтобы собирать драгоценный минерал, оседающий из потока в песок. Изначально здесь мыли золото, но потом желтизны в воде поубавилось, и Плейсервиль стремительно обезлюдел.

Великое землетрясение подарило городу второй шанс — теперь это одно из немногих мест в Лабиринте, где призрачную руду можно собирать в речном потоке, вместо того, чтобы рубить или взрывать скалистые отроги. Как минимум этим Плейсервиль знаменит среди шахтёров.

Как добраться

Плейсервиль расположен у подножия хребта Сьерра-Невада к северо-востоку-востоку от Шэн Фэна, в который отсюда ведёт оживленная шахтёрская тропа. Добрая порция призрачной руды в закрома триады Шэн Фэна поступает именно отсюда. Охрана грузов, отправляемых по железнодорожной ветке, которая пересекается с линией Денвер-Пасифик, — весьма прибыльное занятие. Городские власти Плейсервиля постоянно ищут свежее пушечное мясо — ну, то есть доблестных вольных стрелков для охраны призрачной руды, принадлежащей Тэму Большие Уши.

На что посмотреть

Плейсервиль — пример того, чем может стать обычный бумтаун. Изначально городок назывался Сухие Отвалы из-за манеры шахтёров сваливать в реку массу земли, чтобы в ней могло оседать желанное золото. Когда грянула Призрачная лихорадка, вопящий камень приманил старателей аж с развилки Американ-Ривер, и те срыли берега, чтобы добраться до глубинных слоёв. Сегодня река у Плейсервиля имеет четверть мили в ширину. Городские постройки по большей части возведены на опорах, футах в двух над разлившимися водами, илом и грязью.

ПРОГРЕСС

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: *×6*

Говорят, если хочешь знать о происходящем в мире горнодобычи, отправляйся в Карверс-Лендинг. Ну а если позарез нужна добрая лодка с паровым котлом, тебе прямая дорога в Прогресс. К несчастью, чтобы прикупить такую штуку, нужно иметь связи в верхах. Прогресс не так давно прибрала к рукам церковь Заблудших ангелов, и здешние верфи сейчас заняты строительством кораблей для растущего флота Гримма.

Прогресс — небольшое поселение, и почти все здешние жители — безумные учёные. Если нужно заказать механизм, но тебя не устраивают цены «Смита и Робардса», здесь тебе за несколько дней сляпают грубое подобие искомого. Впрочем, что просил, то и получишь — надёжность будет оставлять желать лучшего. Адские машины, собранные в Прогрессе, страдают от неполадок, если при проверке пользователь получает результаты 1 и 2.

Впрочем, судна здесь собирают качественные. Мастера-судостроители работают над ними без участия «новой науки», так что их изделия переносят невзгоды странствий по Лабиринту просто великолепно. В своё время спрос на них был так высок, что очередь была расписана на шесть месяцев вперёд.

Как добраться

Прогресс находится на материковом краю Лабиринта примерно в пяти милях к северу от Погибели и Лост-Энджелса. Сюда легко добраться от развилки на тропе Призраков или по воде. Существует также новая ветка Уосатч, ведущая из Прогресса в порт Лост-Энджелса, по которой свежепостроенные корабли доставляют в Лабиринт.

На что посмотреть

Если ты в состоянии представить безумное местечко вроде Прогресса, то понимаешь, что «интересные» — самое слабое из возможных описаний для прототипов устройств и аг-

регатов, которыми изобилуют здешние улицы. Всё, что ты только можешь вообразить, и вполовину не способно описать происходящее, Маршал. Отправляйся и посмотри сам.

Учёные Прогресса первыми разработали гирокоптер, способный взлетать с воды, назвав его «наводным вертокрылом». Эти штуки непрестанно стрекочут в небе над Прогрессом (и время от времени сталкиваются). Хотя «Смит и Робардс» и зарегистрировали название «гидрокоптер», которое оказалось более броским и в конце концов прижилось, яйцеголовые из Прогресса до сих пор настаивают, что права на изобретение принадлежат им. Устройство во всём напоминает гирокоптер, за исключением того, что способно плавать.

С тех пор, как верфи были захвачены Церковью, на улицах частенько можно встретить звенья вооружённых ангелов-хранителей. Сами верфи находятся под круглосуточной охраной.

Авантюры

Научный подход (см. стр. 218): странствуя вдоль побережья рядом с Прогрессом, герои натыкаются на профессора Вандергрифта и узнают о его загадочных исследованиях.

КУОРРИТАУН

Уровень страха: *3*
Модификатор цен: ×5

Куорритаун, как и Плейсервиль, — одно из немногих мест в Лабиринте, где призрачную руду не добывают из отвесных скал. Весь город расположен в пещерах, вырубленных в стенах глубокого каньона на вершине мезы. Удивительно то, что пещеры не являются результатом Великого землетрясения, а полностью рукотворны. Стены многих особо крупных пещер выровнены неведомыми строителями до шёлковой гладкости.

Местные шахтёры разрабатывают залежи золота и призрачной руды из самого сердца мезы. Часто они проводят по несколько дней, не видя солнечного света, добираясь от своих жилищ до места работы по системе тоннелей, пронизывающих скалу. Самовозгорание испарений и рудная лихорадка здесь гораздо более частые явления, нежели в других шахтёрских поселениях.

В отличие от большинства островных городов, в Куорритауне нет подъемника. По тоннелям можно спуститься до пещер на уровне воды, в которых местные жители держат свои лодки.

Как добраться

Куорритаун расположен на океанском краю Лабиринта, примерно в восьмидесяти милях к западу от Шеннонсбурга. Лучший путь сюда — по воде, хотя можно и дойти пешком. Основная проблема не в том, чтобы добраться до города, а в том, чтобы не заблудиться, оказавшись внутри.

На что посмотреть

Вся меза источена тоннелями, древними и новыми, и тысячи шахтёров продолжают точить скалу подобно голодным термитам в гнилом пне. Мало кто подозревает о древнем прошлом горы, и ещё меньше тех, кто знает историю свирепого и гордого народа, выстроившего первые тоннели.

Это были отчаянно воинственные люди, их поселения постоянно воевали между собой. Кроме того все они были крайне талантливыми волшебниками, нашедшими способ заставить могучих драконов Лабиринта служить своей воле. Они использовали громадных созданий для войны, приказывая им выцарапывать врагов прямо из их пещерных убежищ.

Эта цивилизация была давным давно в одночасье стерта с лица земли громадной приливной волной. Драконы оказались заперты в подземных пещерах, а останки древних поселений были погребены, когда духи земли скрыли множество наскальных рисунков, некогда украшавших побережье.

Авантюры

Охотники за сокровищами (см. стр. 220): герои узнают об исчезновении подростка неподалеку от Куорритауна, а потом находят сокровище, спрятанное ещё до Великого землетрясения.

САКРАМЕНТО

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: ×3

Сакраменто — самый крупный шахтёрский город Союза в Калифорнии, здесь обитает тысяча двести шахтёров с семьями, а пять сотен пехотинцев и сто пятьдесят кавалеристов размещены за частоколом стоящего неподалёку форта Сакраменто. Поскольку город находится далеко от берега, эти войска не особо способны действовать непосредственно в Лабиринте, так что их присутствие в значительной степени просто символ мощи Союза. Они могут при необходимости отправить помощь Форту-Линкольн, но президент Грант искренне надеется, что до подобного не дойдёт. Армия Союза и так уже размазана по Калифорнии слишком тонким слоем.

Как добраться

С тем, чтоб попасть в Сакраменто нет никаких проблем. Линия Айрон Дрэгон с Тихоокеанского Северо-запада проходит в пяти милях от форта, а ветка Денвер-Пасифик уходит на Шэн-Фэн. Юнион Блу отправляет поезда снабжения с Восточного побережья согласно особым договоренностям.

Со стороны Лабиринта сюда можно добраться по отличной тропе из Шэн Фэна, а также по железнодорожной ветке от Форта-Линкольн.

На что посмотреть

Командующий офицер форта Сакраменто — капитан Клемент Тайсон, чернокожий вояка, который завербовался ещё в те дни, когда Север впервые выступил в поддержку Союза в войне. По мере развития конфликта Тайсон стремительно продвигался по службе, пока не оказался на должности командира «негритянского полка». Годы нахождения в калифорнийской пустыне ожесточили его, но Тайсон всё ещё надеется, что нечто поможет ему стряхнуть тоску. Ему не важно — хорошее или плохое.

В Сакраменто добывают золото и серебро, призрачной руды в округе так и не нашли. По сравнений с остальными поселениями Лабиринта это делает Сакраменто не слишком-то впечатляющим местом. Недавно нескольких солдат решились попробовать «призрачного пота», несмотря на то, что капитан Тайсон не раз запрещал употребление этой настойки, и мигом заработали мощную зависимость.

Авантюры

Призрачный пот (см. стр. 223): Горняки выставляют награду тому, кто сумеет разоблачить изготовителей этой крепчайшей настойки, вызывающей галлюцинации и толкающей на кровавое буйство.

ШЭН ФЭН

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: ×3

Говорят, что однажды Калифорния рискует стать полностью китайским штатом, так много иммигрантов из-за Тихого океана до сих пор продолжают наводнять Лабиринт. Приманка, что заставляет их проделывать столь дальний путь и обеспечивает приют новоприбывшим, — нефритовый герб северного Лабиринта, известный как Шэн Фэн.

Этот город — путеводный огонь для миллионов азиатских иммигрантов. Каждый из них стремится наладить здесь собственную жизнь, чтобы обеспечить будущее для своих возможных потомков. В нынешних условиях, когда участки и земля то и дело переходят из рук в руки подчас совершенно безумным образом, китайцы остаются наиболее прагматичными и дальновидными жителями Калифорнии.

История успеха Шэн Фэна достаточно впечатляет, чтобы вдохновлять на столь далеко идущие планы. После того, как во время Великого землетрясения был полностью уничтожен Сан-Франциско, отстроить его заново было просто невозможно. Лост-Энджелс находился слишком далеко на юге, чтобы большинство здешних шахтёров могли туда добраться, да и тамошние порядки были слишком суровыми для люби-

телей отпустить косу подлиннее и сыграть в «пни меня». Вскоре стало ясно, что месторождения призрачной руды щедро разбросаны по всему Лабиринту, а значит создание нового северного порта важно как никогда.

И тогда на сцену вступила Си Чиа Жень, не слишком старательно скрывая свою суровую силу вежливыми расшаркиваниями. Си Чиа Жень переводится как «Семья освобождения», и так китайцы Шэн Фена окрестили общество взаимной выгоды в своих рядах. Если называть вещи своими именами, то это триада. Почти всем и каждому эта группа людей известна как триада Шэн Фэна. В окрестностях и в самом городе ведут дела еще несколько триад поменьше, но все они платят дань Си Чиа Жень.

Есть немало тех — в основном среди представителей правительства и охраны закона, — кто считает триаду Шэн Феня бандой преступников. Всё верно, они управляют борделями, игорными залами и опиекурильнями. «Семью» время от времени лихорадит от жесточайших внутренних конфликтов, выливающихся в уличные бои. Они предоставляют безопасное убежище большей части пиратов Западного побережья. Даже для многих не-китайцев триада Шэн Фэна — одна из самых уважаемых сил во всем Лабиринте.

ТРИАДА ШЭН ФЭНА

Главы Шэн Фэна точно знают, как умаслить шахтёров, изголодавшихся по развлечениям. Они предоставляют множество способов хорошо провести время. Здесь никого не волнует, пьешь ты, куришь или намереваешься своротить челюсть кому-то из своих собратьев-шахтёров. С другой стороны, если собственности кого-то из уважаемых членов триады угрожает опасность, можешь быть уверен — Си

Чиа Жень обрушится на противника всей своей мощью и размажет его.

Триада имеет следующую структуру. На вершине находится Большой босс. Перед ним отчитывается несколько Больших братьев, примерно шестеро или семеро. Каждый Большой брат управляет бандой громил, которых называют «негодниками» (термин явно потерял часть смысла после перевода с кантонского).

Каждый Большой брат контролирует часть города. Его негодники собирают долю триады со всех дел на своей территории, что во многом напоминает налоги. Также они служат бойцами Большого брата, который в свою очередь передаёт большую часть своих людей в распоряжение Большого босса.

Вот тут-то и начинается смертоубийство. Если Большой брат оказывается не в состоянии уберечь свою делянку от негодников соседа, он теряет лицо. А для члена триады потеря лица означает приближение гибели. Сначала чужие негодники теряют уважение к нему. Потом в его людей начинают стрелять на улицах. А в конце концов и сам Большой брат окажется лицом в тарелке лапши с ножом под лопаткой.

В ОЖИДАНИИ ТРИУМФА

Строить карьеру в подобной организации — дело рискованное. Нынешний Большой босс занял свое место, сбросив предыдущего. До этого он был одним из Больших братьев. Воспользовавшись поддержкой еще двух «коллег по цеху», он сумел совместными силами запугать остальных Больших братьев и заставить последовать за ним.

Точно так же иногда и Большого брата сбрасывает один из его собственных негодников, желающий возвыситься. Иногда остальные Большие братья восхищаются подобной целеустремленностью. В остальных случаях выскочка будет схвачен, четвертован, а его голова насажена на кол у границы города в назидание остальным.

Всё это тонкие вопросы политики, а потому удостоверься, что за спиной у тебя достаточно союзников, если собираешься играть в открытую.

БОССЫ

Нынешний Большой босс, Цанг По Тэм, известный также как Тэм Большие Уши. Тэм живет в роскоши огромного поместья, и его охраняет больше негодников, чем ты можешь представить. Тэм — хитрый старый гусь, а жизней у него больше, чем у кошки. Он лично прикончил предыдущего Большого босса и сам пережил уже три покушения с тех пор. Все до одного Большие братья боятся выступать против него. Вместо этого они изо всех сил стараются поубивать друг друга, и это, без сомнений, нравится Тэму Большие Уши.

Тэм, как и остальные Большие боссы триады Шэн Фэна до него, решительно не одобряет, когда его подчинённые ударяются в оккультизм. Действуя подобным образом, они не приносят славы своим предкам и не уважают церемониала китайских божеств. Подобный вздор не может считаться нормальным. «Оккультисты» только и знают, что дурачить людей тёмными искусствами и вязаться с чудовищами. Любого из триады, кто окажется достаточно глуп, чтобы нарушить это правило, ждет смертный приговор от Тэма Большие Уши.

Два самых опасных Больших брата в Шэн Фэне — это Ма Тонкая Лапша и Крысодер Хоу. Оба они слишком боятся, чтобы выступить против Тэма Большие Уши, и потому предпочитают враждовать между собой. Остальные Большие братья разделились на два лагеря, поддерживая кого-то из этих двоих. Большие Уши позволяет этой вражде продолжаться, пока не погибает никто, кроме рядовых негодников. К нынешнему моменту уже имеется несколько раненых случайных свидетелей, а также уничтожено множество различного имущества, но правила Тэма Большие Уши по большей части продолжают соблюдаться.

Может, лапша у Ма и правда тонковата, но сам он — нет. Этот Большой брат — самая настоящая груда мышц и сала, он знаменит своим аппетитом к пище, рисовому вину и женщинам. Большинство борделей города подчинены ему, даже те, что находятся на территории других Больших братьев. Если обойдешься неуважи-

тельно с одной из профессионалок Шэн Фэна, жди в гости негодников Тонкой Лапши — они непременно захотят перекинуться с тобой парочкой грубых слов. Ма часто видят на людях, он с удовольствием тратит свои деньги, но если ты не знаешь правил этикета, то не сможешь даже приблизиться к нему, как это всегда бывает с главарями триад. А ещё Ма заключил тайное соглашение с Чангом, и если информация об этом выплывет на свет, Большому брату не поздоровится — военачальник обучает его чёрному колдовству.

Крысодер Хоу заработал свою кличку благодаря тому, как он поступил с тем, кто стучал на него властям. Это было в те далёкие времена, когда Хоу занимался контрабандой опиума в Лост-Энджелс. Просто, чтобы понять, что он за человек, — шкура стукача была хорошенько выдублена и превращена в шляпу. Этот кошмарный головной убор Хоу носит, не снимая. Он крупный, могучий человек с головой, похожей на бильярдный шар, и длинными усами. Хоу известен своим дурным нравом, и это при том, что Большие братья в принципе не отличаются сдержанностью.

Самое странное в отношениях Хоу и Ма заключается в том, что на самом деле они не испытывают взаимной неприязни. Вражда для них — просто деловой вопрос. Войну они рассматривают как своего рода игру. Частенько непримиримых врагов можно увидеть играющими в карты и хохочущими в одном из городских салунов. Даже факт того, что по приказу одного совсем недавно погибла очередная толпа бойцов другого, не в силах стать препятствием для этого развесёлого товарищества.

ДЛИННОВОЛОСЫЙ ТОНИ

Как считает большинство белых американцев, лицом закона в Шэн Фэне является Вонг Чау Санг, известный также как Длинноволосый Тони. Они никогда не встретятся с истинными предводителями триады, если те не захотят того сами. Куда проще встретить Тони, который патрулирует улицы со своими помощниками, следя за тем, чтобы единственными преступлениями в Шэн Фэне были преступления, одобренные триадой.

Длинноволосый Тони несет правосудие по-китайски — стремительное, жестокое и свободное от излишних нежностей. Триада наделила его правом выступить сразу и судьей, и присяжным, и палачом. Если он ловит преступника на горячем, то просто хладнокровно пристреливает негодяя на месте. «Сбережём тюремный бюджет,» — говорит Тони.

К счастью, Тони — человек чести. Если виновность подозреваемого вызывает сомнения, он не спешит с решением, а приступает к вдумчивому расследованию. Даже если горожане шумно требуют крови преступника, Тони не позволит и волосу упасть с его головы, пока не удостоверится, что вина лежит именно на этом человеке.

Тони сам нанимает себе помощников, и они совершенно не похожи на негодников, состоящих на службе у боссов триады. Ему нужны люди, которые будут верны ему лично, а не триаде Шэн Фэна. Они должны быть выше столкновений интересов триад.

МЕЙ-ТЕ ЮМАО

Многие из помощников Тони — члены Мей-те Юмао, школы боевых искусств, расположившейся в Креветковой долине на краю Шэн Фэна. Их учитель или, иначе, сифу, носит имя Чан-Тсе Хунг. Он преподает стиль боя, который называют тайцзи чуань.

Чан-Тсе — ветхий брюзга с длинными седыми волосами. Он берет в обучение только тех, кто достаточно толстокож, чтобы сносить его бесконечные оскорбления и тычки (а таких упрямцев находится не очень-то много). Большинство выходцев из его школы сохраняют абсолютную преданность старику. Остальные бывшие ученики, среди которых и Крысодёр Хоу, испытывают к нему куда менее тёплые чувства.

ВОЙНА ТРИАД

Члены триады Шэн Фэна всегда напоминали собрание близких родственников, иными сло-

вами, дрались, как черти. До недавнего времени это не было проблемой. Однако после того, как Город-призрак вспыхнул, будто факел, соглашения и обязательства, сохранявшиеся годами, были моментально забыты. Говоря проще, когда чангова триада Львиный рёв получила мощный удар, возникший вакуум власти начал соблазнять слишком многих. Это вылилось в Войну триад.

В главе девятой ты найдешь подробное описание основных событий конфликта в четырёх частях. Вот краткая выжимка: после окончания войны триада военачальника Квана уничтожена полностью; легендарная удачливость Тэма Большие Уши спасает его вновь; триада Новый рассвет набирает силу благодаря помощи, которую оказывала во время войны. Император Нортон I коронован титулом «Император Калифорнии» и действует как посредник между триадами и остальными силами Северной Америки, но на самом деле он всего лишь подставное лицо.

Как добраться

Шэн Фэн расположен примерно в центре северной половины Лабиринта. Чтобы добраться сюда морем, нужно выйти в воды Лабиринта рядом с Лост-Энджелсом и следовать по Северному каньону — этот маршрут известен как Китайский путь. Дорога занимает от восемнадцати часов (нынешний рекорд скорости) до двух-трех дней, что зависит от того, насколько хорошо капитан знает Либиринт.

Прибывая на судне, первое, что ты увидишь, — городские острова (см. дальше), рассеянные по левую руку, буйную зелень тут и там и множество признаков того, что здесь обитает большое количество людей. Когда судно минует густо поросший деревьями полуостров по правую руку, станет виден и сам город, раскинувшийся по невысоким холмам калифорнийского побережья.

По суше в Шэн Фэн ведет множество дорог и троп, а также город служит западным пределом железнодорожной линии Денвер-Пасифик. Также в Шэн Фэн проложена линия Айрон Дрэгон из Сакраменто. Шахтёры стекаются сюда со всех направлений, чтобы продать свою руду и насладиться отдыхом. На север от Шэн Фэна уходит Тропа победителей, которая вьётся вдоль утёсов на краю Лабиринта и в конце концов приводит в поселения Нового рассвета — Гудвилл, Хармони и Нью Оппортьюнити.

На что посмотреть

Улицы Шэн Фэна, если у тебя богатое воображение, можно представить в виде веера, раскрытого от гавани в бухте Шэн Фэн. Землетрясение было настолько любезно, что оставило нетронутой симпатичную закрытую бухту, пригодную для швартовки. Большинство улиц, ведущих приблизительно с запада на восток, называют «авеню», а те, что идут с севера на юг, — так и остаются «улицами».

Многие названия здесь могут показаться странными, поскольку изначально они были даны на китайском, а только потом переведены в угоду белым американцам. Город разделен на несколько районов, каждый из которых сосредоточен вокруг какого-то дела, которым в нём занимаются. Эти районы принято называть «городами». Обитатели Шэн Фэна обычно живут там же, где работают, если только у них нет больших денег. Для тех, кто работает в районе красных фонарей или на скотобойне, жизнь в Шэн Фэне — далеко не сахар.

Районы

Город красных фонарей. Любой путник, прибыв в город, в первую очередь ищет место вроде этого, чтобы всласть побузить и развлечься. Здесь полно салунов (к примеру, «Нефритовый павильон»), игорных домов, опиекурилен и отелей (самая популярная гостиница — «Восемь бессмертных»). Многие заведения сочетают все эти функции разом. Также этот уголок города очень любят бойцы триад. Ни одному из Больших братьев пока не удалось сделать часть города красных фонарей своей делянкой. Это самый прибыльный из районов, и именно сюда негодники предпочитают приходить повеселиться. Границы участка считаются очер-

ченными крайним пересечением улиц, но постоянно меняются. Поскольку именно здесь происходит большинство преступлений, основной офис шерифа Тони также расположен в этих местах.

Смердящий город. Здесь находятся бойни, аукционные дома, дубильни и скотные дворы. Смердящий город — мясная столица северного Лабиринта. Скотоводы со всей обширной округи отправляют сюда свой товар. А поскольку это город китайцев, будь готов увидеть неожиданных животных вроде медведей, змей и даже собак. Здесь их забивают и продают под видом говядины, свинины, баранины или курятины. Мясо здесь не дешевле, чем ещё где-то в Лабиринте, а порой и дороже. В конце концов, разводить медведей несколько опаснее, чем обычных коров.

Водораздел. Здесь творятся дела, связанные с перевозкой грузов. Склады, упаковочные, верфи, конторы грузоперевозок. Здесь же обитают портовые грузчики. Множество грязных салунов жаждут предложить тебе дешёвую выпивку и ещё более дешёвых шлюх. Если ищешь, где подраться, ты также пришёл в правильное место.

Отбросы. На каждого разбогатевшего в Лабиринте находится дюжина тех, кого жизнь швыряет в сточную канаву. Рано или поздно такие бедолаги оказываются в Отбросах. Здесь обитают лишенцы. Единственные люди, зарабатывающие здесь какие-то деньги, это владельцы жилья и сборщики налогов триад, а жизнь на этих улочках коротка и дёшево стоит. По сравнению с этими местами салуны города красных фонарей выглядят верхом роскоши. Здесь небезопасно ходить в одиночку по ночам, в каждом переулке поджидает хладнокровный убийца, готовый прикончить тебя за пять центов, — а ведь это всего лишь местные подростки. Отбросы постоянно разрастаются, сейчас они составляют значительную часть юго-восточной окраины города.

Таэльтаун. «Таэль» по-китайски — примерно то же, что «длинный доллар» по-английски. Таэльтаун — это финансовый район. Ищи здесь банки и тому подобное. Также именно здесь проживают горожане среднего достатка. Шериф отправляет сюда регулярные патрули, приглядывая, чтобы местные вовремя платили триаде за защиту. И даже не беря в расчет людей Тони, местные пижоны отлично знают, как защититься от попыток ограбления.

Опилки. Всем нужна древесина: доски для кораблей, грузовые ящики, заборы, дрова и ещё масса всего. Опилки — сердце стремительно развивающейся древесной промышленности Лабиринта. Брёвна непрерывным потоком прибывают из секвойных лесов на юго-востоке, а также, несколько реже, перегоняются по водам Лабиринта. Уосатч и Лост-Энджелс в последнее время приобретают много древесины для нужд своего растущего флота, из-за чего цены медленно поднимаются.

Креветковая долина. Креветковая долина, будто кусок пирога, отходит от гавани и венчает северный край города. Рыболовство занимает в Шэн Фэне не менее важное место, чем фермерство. Если селишься у моря, морем и кормишься, а здешние люди посвятили этому делу всю свою жизнь. В Креветковой долине также расположены фактории, занимающиеся добычей ворвани из китовых туш и засолкой рыбы. В жаркие дни начинается натуральное состязание между Смердящим городом и Креветковой долиной в вопросе, где воняет сильнее.

Широкие тропы и улицы, уходящие в никуда, — место обитания подлых богачей. И покуда нищие превосходят их числом, Шэн Фэн

не будет испытывать недостатка ни в тех, ни в других. Поместье Тэма Большие Уши находится у Тропы победителей, уходящей вдоль береговых утёсов на север от города (подробности о жилище Тэма ищи далее). Крысодёр Хоу живёт на богато украшенной улице Добрых предзнаменований, которая ведёт вдоль берега на юг. Ма Тонкая Лапша владеет поместьем на границе Небесного парка, в тихом зелёном уголке посреди шумного города.

Острова Лабиринта. У берега Шэн Фена расположено три крупных острова — Ангелфиш-Айленд, остров Росы и остров Призрачных слёз.

Ангелфиш должен был стать домом для шахтёров города, однако этот участок выработан подчистую многие годы назад. Старатели перебрались на остров Росы, когда выбрали последние крохи призрачной руды из недр Ангелфиш, бросив несколько городов-призраков и пустых шахт. Многие крупные шахтёрские концерны держали на Ангелфиш-Айленд свои представительства, но в итоге тоже перебрались на остров Росы.

Остров Призрачных слёз необитаем, если не считать одного безумного отшельника. Прибыв в город, первые представители Си Чиа Жень провели церемонию благодарения богам и духам предков. Они дали обещание, что этот остров останется нетронутым, а потому Тэм Большие Уши не позволяет основывать здесь поселения и вести разработку недр. Если верить Тэму, это решение как-то связано с древним китайским искусством геомантии, называемым фен-шуй.

Владение Тэма Большие Уши. Как уже было сказано, громадное поместье Тэма Большие Уши расположено у тропы Победителей на северном краю города. Это обширный комплекс построек в традиционном китайском стиле, так что тут есть на что поглазеть. Внутри поместье ещё более впечатляюще.

По периметру оно окружено уменьшенной копией Великой Китайской Стены. Кольцо каменных башен, соединённых зубчатой стеной, которые можно увидеть за милю, усеянных орудиями и солдатами триады (обычно это отряды из четырёх мастеров боевых искусств под командованием старшего просвещенного мастера). Говорят также, что Большие Уши держит на довольствии несколько китайских огров.

Многие пагоды комплекса размещены согласно правилам фен-шуй, что подчас делает систему построек странной для взгляда представителя западной культуры. Дворец, храм и прочие здания выстроены так, чтобы составлять единый ансамбль с природными скальными выходами и вечнозелёными растениями (любой шахтёр просто снёс бы всё лишнее хорошим зарядом динамита). Сады камней и небольшие делянки деревьев бонсай расположены вокруг тропинок, подчёркивая их прихотливые изгибы.

Примерно в центре владения находится храм Тумана и дождя — большой павильон, где Тэм и его обширное семейство с великим достоинством отдают дань уважения предкам. Храм полон статуй Будды на пьедесталах, а детали причудливого алтаря застят клубы благовонного дыма. В небольшом пруду рядом с храмом обитают декоративные карпы.

Дворец Тэма расположен у внешней стены, с которой открывается вид на Лабиринт и Шэн Фэн. С нескольких особенно высоких пагод Большие Уши может полностью окинуть взором свои владения. Известно, что он склонен впадать в ностальгические грёзы, если за обедом выпивает достаточно рисового вина, и тогда часами молча улыбаясь разглядывает город и окрестности с высоты. Ближайшие лейтенанты опасаются, что Тэм становится мягче, и не успеет заметить очередного убийцу, но слишком ценят свои жизни, чтобы в открытую говорить об этом.

Семейство Тэма, которое он перевез из Китая ещё в самом начале, насчитывает примерно две сотни человек, которые живут в относительном согласии в запутанных переходах дворца. «Относительное согласие» означает, что меж родственников Тэма хватает места закулисной драме, как это бывает в любой большой семье. Тем не менее, чтобы сохранить лицо, здесь это тщательно скрывают.

По всему поместью разбросаны жилища слуг и казармы, а также надежно огороженный и охраняемый арсенал.

Авантюры

Император Нортон (см. стр. 170): война триад достигает кульминации, и немало глоток будет перерезано, прежде чем всё закончится.

Остров Призрачных Слёз (см. стр. 174): чтобы отыскать и отметить шэн-фэнский петроглиф, героям предстоит иметь дело с разъярённым духом.

Шэн Фэн кумитэ (см. стр. 166): начало ежегодного турнира боевых искусств общества бойцов Облачного Дракона срывается, когда пираты Чанга атакуют арену.

«Абисмал» пойдёт ко дну! (см. стр. 161): получив от Тэма Большие Уши задание затопить один из пиратских кораблей Чанга, герои становятся причиной войны триад.

ШЕННОНСБУРГ

Уровень страха: *2*
Модификатор цен: *×1*

Ключевой элемент в попытках адмирала Аллена Бирмингема завоевать сердца и умы жителей Лабиринта — Шеннонсбург, город, основанный им в качестве порта-конкурента Шэн Фэна и города Заблудших ангелов. В первую очередь город привлекает всех низкими ценами. По стандартам Лабиринта — и вовсе смешными. Стоимость товаров в Шеннонсбурге не подвержена инфляции, в отличие от любых других поселений Калифорнии. Они точно те же, что указаны в книге «Deadlands: Мёртвые земли».

Правительство Конфедерации одобрило этот план. Хотя остальные группировки Лабиринта пытались перехватывать обозы с при-

пасами и не давать людям посещать Шеннонсбург, этим они сумели добиться только того, что в глазах уставших от постоянного роста цен жителей Лабиринта стали выглядеть куда непригляднее КША. Местные сочли низкие цены отличной мотивацией для объединения.

Как добраться

Шеннонсбург расположен примерно на полпути между Лост-Энджелсом и Шэн Фэном, приблизительно в восьмидесяти милях к востоку от Куорритауна (из которого в поселение дикси поступает основная часть призрачной руды). Корабли могут добраться сюда по Северному каньону, который также называют каньоном Джефферсона Дэвиса. Это ответвление от основной магистрали, узкая трещина в толще земли с высокими отвесными стенами.

Заросшая и редко используемая тропа от Лост-Энджелса позволяет добраться в Шеннонсбург по суше (обращаясь к правилам случайных встреч во время путешествия по этой тропе, вытягивай по две карты каждый день пути; на стр. 88 ты найдешь больше информации). Более спокойная тропа на севере соединяет город с Шэн Фэном (здесь используются стандартные правила случайных встреч Великого Лабиринта).

На что посмотреть

За исключением магазинов (которые постоянные покупатели в шутку называют «беспошлинными»), самой заметной деталью Шеннонсбурга является внушительный форт, возведённый на страже бухты, и огромные боевые корабли Конфедерации, которые бросают здесь якорь. Пиратский флот дикси состоит из пяти «левиафанов» — невероятных плавучих крепостей, снаряжённых орудиями и закованных в призрачную сталь.

Флагманский корабль носит имя «C. S. S. Левиафан», вслед за ним красивое слово пристало и к остальным. Его экипаж укомплектован солдатами морской пехоты Конфедерации, потому что «Левиафан» слишком хорош, чтобы отдавать его в руки простых пиратов. Это огромный корабль, на котором установлена масса тяжёлой артиллерии, — большой, неповоротливый и по маневренности сравнимый с цирковой толстухой в уличном сортире. Проблема в том, что от снарядов его сверхдальнобойных орудий уйти значительно сложнее.

«Левиафан» имеет сто двадцать футов в длину и сорок в ширину. Его четыре систершипа, на которых служат упомянутые ранее пираты, — «Уроборос», «Вирм», «Уонтли» и «Грендель». Они чуть меньше — всего по семьдесят футов длины и двадцать пять ширины. Понятное дело, на «Левиафане» больше места для команды, и орудия стоят помощнее.

Эти посудины слишком велики, чтобы покидать основные каньоны Лабиринта, но обладают одним необычным преимуществом: они способны погружаться. Для этого требуется определённое время, чтобы все убрались с палубы, а орудия были укрыты в водонепроницаемые кожухи, но скорость вообще не входит в перечень сильных качеств этих экспериментальных кораблей. Вместо того, чтобы гоняться за своими жертвами, они просто ползают у дна, а потом внезапно выныривают прямо у них перед носом.

БУКАНЬЕРЫ

Могу поспорить, ты в жизни не встречал сборища настолько мерзких головорезов, из каких состоят команды этих кораблей. По сравнению с ними рейдеры Лока — законопослушные граждане (см. Форт-Линкольн).

Капитан «Уробороса» — Фрэнсис Динан, известная также как Вдовица. Веришь или нет, но она бывшая школьная учительница, и команду свою держит в страхе, как если бы она в любой момент без предупреждения могла бы устроить им контрольную по математике. Большинство старших должностей на корабле тоже занимают женщины, и почти все они вдовы или старые девы.

Капитан «Вирма» — Виктор Шульц, прожорливый баварец, считающий себя «немножко викингом». Свой корабль, полученный от южан, он изукрасил древними исландскими

рунами, надеясь получить таким образом помощь Тора и Вотана. На корабле он распоряжается в манере древних северных конунгов, следуя собственной версии закона викингов.

На «Уонтли» распоряжается Хаим Коэн — сын портного, решивший, что пиратствовать ему милее, чем до конца жизни подрубать полы сюртуков. На фоне остальных буканьеров он смотрится тускловато — для него это занятие просто бизнес. Также по сравнению с остальными, он лучше всех соблюдает субординацию по отношению к адмиралу Бирмингему. В адмирале Хаим видит фигуру отца; судя по всему, его настоящий папочка обладал той же мерой тепла и дружелюбия, что выловленный лосось.

«Гренделем» правит Йохан Вайхаузер — злобный садист, которого вышвырнули из флота Конфедерации за излишне жестокое отношение к собственным матросам. Он беспощадно гоняет своих людей, так что «Грендель» учиняет больше разрушений и хаоса, чем два любых других пиратских корабля дикси. Вейхаузер широко известен манерой казнить команды кораблей, рискнувших оказать ему сопротивление.

Шпионская сеть КША

Шпионская сеть Конфедерации обладает рядом преимуществ перед агентами Союза. Во-первых, разведка отчитывается непосредственно перед правительством Конфедерации, так что информация достигает ушей руководства быстрее (в отличие от Агентства, которое распределяет полученную информацию самостоятельно). Во-вторых, шпионы Юга не обязаны разбираться со всякими сверхъестественными штучками. В-третьих, разведка дикси держится в тени и старается насколько возможно не вмешиваться в мелкие проблемы.

Сеть возглавляет Ева Бюгрон — владелица шляпной фабрики в торговом квартале Лост-Энджелса. Это простоватая дама средних лет, тихая и скромная. Её сыновья погибли в первых сражениях с северянами, и она поклялась продолжить их борьбу. Ева никогда не встречалась лично с адмиралом Бирмингемом и общается с ним посредством сообщений, которые отправляет в Шеннонсбург со своей фабрики, спрятав в шляпных коробках. Такие поставки всегда скрываются в фирменных зелёных фургонах компании Уэллс-энд-Фарго.

Утонувший город (Сан-Диего)

Уровень страха: *4*
Модификатор цен: ×6

В 1868-м земля содрогнулась. Скалы сдвинулись с места. По всему побережью Калифорнии земля там и тут провалилась на сотни футов вниз, а в других местах раздалась, оставив сотни узких каньонов меж новорожденными высокими мезами. А потом случился потоп, для многих оказавшийся неожиданностью.

Когда Землетрясение закончило разрушительную работу, малочисленным выжившим, выползшим из-под обломков, осталось примерно секунд десять на то, чтобы оценить свою незавидную удачу. А потом громадная волна обрушилась на них и в миг слизнула с лица земли не меньше сотни городов и деревень.

По всей Калифорнии вода хлынула в каньоны, ущелья и бухты. Островки былой жизни уцелели лишь кое-где. Сан-Диего, сегодня известный как Утонувший город, — как раз одно из таких заброшенных и разорённых местечек.

Как добраться

Если у тебя есть лодка, добраться в окрестности старого Сан-Диего не составит проблем, поскольку расположен он на южном краю Лабиринта со стороны океана. Беда в том, что всего-то в десятке миль к югу от Утонувшего города, в Мехикали, расположен военный штаб Санта-Анны.

Также есть морской путь из Лост-Энджелса по Южному каньону. Почти никто не пользуется этим путём, ведь куда проще выйти в воды Тихого океана по Западному каньону. Кроме того, присутствие мексиканских броненосцев делает такое путешествие крайне малопривлекательным для жителей Лабиринта.

На что посмотреть

Большая часть мексиканского флота состоит из парусников, патрулирующих океан вдоль края Лабиринта. Однако парусные суда не слишком приспособлены для того, чтобы входить в сам Лабиринт — обычно это кончается тем, что они в щепки разбиваются о скалы, так что в каньоны заходит только флот небольших манёвренных броненосцев. Они часто используют Утонувший город в качестве точки рандеву и базы для рейдов.

Флот броненосцев возглавляет Великий адмирал Родриго Кобо — напыщенный павлин, известный своими связями в мексиканском правительстве. Кобо патрулирует южную часть Лабиринта, непрестанно высматривая на горизонте очередное нагруженное ископаемыми судно.

Океанский флот под командованием капитана Сангре (он же «капитан Блад» — «сангре» по-испански означает «кровь») — это собрание пиратских кораблей, в сравнении с которым меркнет численность всех остальных пиратских флотов Лабиринта вместе взятых. Корабли приобретены французами, а команды по большей части укомплектовывались испанцами, но сейчас среди них множество разномастных бродяг со всех концов света. Испанские пираты не могут похвастаться особой дисциплиной, хотя и не столь безумны, как командиры левиафанов Конфедерации.

В любом случае, при такой численности, отсутствие дисциплины — не особо серьезная проблема. По последним данным флот насчитывает полтора десятка клиперов. Один клипер не станет проблемой для левиафана или даже флагмана флотилии военачальника Чанга, но выстроившись в боевой порядок, они могут набрать достаточную огневую мощь, чтобы даже самые могучие корабли принимались искать укромный каньон для укрытия.

В этих местах действует множество компаний, которые занимаются сбором утиля, поднимая остовы затонувших кораблей со дна Лабиринта. Утонувший город — основное место их деятельности, здесь работают три компании: «Р. Т. Честнатт Салвейдж Ко», «Ванг Мо Салвейдж Ко» и «Блюмквист Рекавери Лимитед».

Также здесь есть небольшая, малозаметная палатка у кромки воды на восток от развалин. Там профессор Зедок Хиггинс ведёт свой небольшой бизнес по продаже различных микстур, эликсиров, мазей и тоников. Говорят, что одна из его странных настоек позволяет выпившему погрузиться на большую глубину без запаса воздуха. Звучит это, как полная небывальщина, но на самом деле — чистая правда.

Хиггинс торгует зельями защиты от окружающей среды, эффект которых позволяет использовавшему перемещаться под водой, не нуждаясь в воздухе. Зелья имеют разную продолжительность эффекта и работают по принципу адских машин — за каждые $20 покупатель получает возможность находиться под водой один час, если успешно проходит проверку выносливости. В случае провала зелье не срабатывает (деньги не возвращаются!), а если на костях выпадают «глаза змеи», эффект длится 3d6 минут, после чего неудачливый исследователь получает 2d6 урона.

Максимальная сумма, которую можно потратить на одно зелье — $100. Такая покупка обеспечит выпившему возможность находиться под водой пять часов (главное, не остаться там навсегда). Хиггинс также сдает в аренду утяжеляющие пояса по доллару в час, если покупатель хочет прогуляться по дну, вместо того, чтобы плыть.

Авантюры

Форт обреченный (см. стр. 179): шахтёр обращается к героям, прося помочь ему сохранить участок, и так они становятся свидетелями бесчинств ужасной Армии ночи Санта-Анны.

Наследие Харимана (см. стр. 225): используя водолазный костюм, Уильям Блюмквист исследует старый особняк Харимана на морском дне и непреднамеренно высвобождает кошмар былых времён.

ТРИДЦАТЬ СЕДЬМАЯ СТУПЕНЬ

Уровень страха: *2*

Тридцать седьмая ступень — это отделение китайского храма Шаолинь. Для западного человека здешние обитатели — это сборище странно наряженных лысых типов, тратящих свои жизни в мирных медитациях. На самом деле всё куда сложнее.

Истоки храма Шаолинь скрывает тайна. Это так же точно, как и тот факт, что здесь всем заправляют монахи в шафрановых рясах. Таинственность вообще едва ли не главное их оружие. Ты можешь научиться шаолиньскому боевому стилю практически где угодно, но истинные мудрецы мира боевых искусств испытывают благоговение, если узнают, что некий воин прошёл тренировки в стенах храма Шаолинь.

ТАЙНЫ ШАОЛИНЯ

Учение Шаолинь зародилось в эпоху легенд, когда великий буддистский святой по имени Дарума (или Бодхидхарма — зависит от того, кто рассказывает) посетил храм в провинции Хунань. Там он обучил монахов основным приёмам, из которых впоследствии вышли основы всех китайских стилей боя.

Монахи Шаолиня всегда держались отдельно от мира. Они учились тому, как стать лучшими воинами на свете и достичь внутреннего покоя, не позволяя втянуть себя в бой, если не имеют намерения драться.

Всему этому пришёл конец, когда манчжурская династия совершила классическую ошибку, нарушив правило «не ссорься с монахами». Манчжурские солдаты преследовали беглеца, который нашёл убежище в храме Шаолинь, и ожидалось, что китайские власти будут уважать святые места.

Увы, беглец был очень важен, и солдаты ворвались на территорию храма. Монахи всласть им наподдали, после чего манчжуры явились в полной силе и сожгли храм. Монахи разбрелись по всему Китаю. Поскитавшись какое-то время, некоторые из них решили отправиться в Великий лабиринт, где основали Тридцать седьмую ступень.

Как добраться

Тридцать седьмая ступень располагается на озере Биг-Стоун к северу от Шеннонсбурга. Сюда не ведет ни одна большая дорога, только тайные тропы.

Посетители вольны спрашивать путь у монахов, бродящих по окрестным землям, но обычно ответ звучит так: «Когда ты будешь готов найти Тридцать седьмую ступень, она сама найдёт тебя». Никакой лестью не выйдет убедить монаха открыть секрет. Целеустремлённые герои в конце концов найдут дорогу, но и сами толком не поймут, как им это удалось… Конечно, если они не просветлённые мастера боевых искусств.

На что посмотреть

Храмовый комплекс состоит из большого павильона, под крышей которого проходят тренировки, а также высокой постройки с множеством пагод, называемой Башней Девяти Тигров. Там живут монахи — сифу и ученики.

Известно, что Шаолинь считает призрачную руду ужасной угрозой всему, что связано с равновесием, а также природе и вселенной, и именно поэтому монахи изначально явились в Влеикий лабиринт. В особенности они считаю злом безумную науку и отправляют своих воинов уничтожать грузы призрачной руды или саботировать работу паровых механизмов и изобретений новой науки. Монахи отвечают молчанием на вопросы об их одержимости призрачной рудой, предпочитая действовать, а не рассуждать.

ГЕРОИ ШАОЛИНЯ

Из стен Тридцать седьмой ступени вышло немало впечатляющих героев-буддистов. Чин-Хсю Вонг, чья святость так велика, что из его ран струится жидкое золото. Куай Яо, известная также под прозвищем Гоблин, уродливая настолько, что это даёт ей преимущество в бою, потому что даже самые стойкие противники не в силах стерпеть вида её лица. Шень Ян по прозвищу Обжора, который поддерживает свои нечеловеческую силу и выносливость,

ежедневно поглощая новые несъедобные предметы. Когда у него закончатся такие «деликатесы», он погибнет.

Самый известный из монахов Шаолинь Ао-Санг Люн — невероятно красивый мужчина с прямым римским носом и высокими скулами. Ему единственному из всех монахов не требуется брить голову. Дома, в Китае, ему довелось повстречаться в лесу с Царём Обезьян. Тот сказал Люну растить волосы, потому что однажды они пригодятся ему в битве с гигантским змеем, который хочет пожрать мир.

У Ао-Санга странноватое чувство юмора, не слишком подходящее монаху. Хоть сам и не подверженный соблазнам, Люн отлично осведомлен о людских грехах и желаниях. Он способен моментально распознать, что движет человеком, и успешно пользуется этим. Ао-Санг полностью предан своему сифу, вышеупомянутому Чин-Хсю Вонгу. Всё, о чём Вонг попросит, он исполняет без вопросов.

Авантюры

Напыщенные ублюдки (см. стр. 226): шаолиньские монахи намерены жестоко пресечь научные исследования, и доктор Меррил Понд обращается к героям за помощью.

МАЯК ВАН ХОРНА

Уровень страха: 2
Модификатор цен: ×5

Маартен Ван Хорн был человеком с мечтой. Он прибыл в Лабиринт в 1870-м году, чтобы построить огромный маяк, который служил бы ориентиром для путешественников. Такой маяк будет просто подарком для навигаторов, а потому грузоперевозчики непременно должны были начать платить смотрителю за работу — ну, или он так планировал.

Прибыв в Лабиринт, Ван Хорн обнаружил, что каньоны здесь глубже, а территория куда обширнее, чем он представлял. Он всё равно построил свой маяк, надеясь получить деньги хотя бы от тех, кто будет его видеть, а в дальнейшем выстроить башню ещё выше.

Между тем, в Лабиринте мало кто готов платить за то, что может получить бесплатно, так что Ван Хорн умер нищим стариком в 1874-м. Забавно, что вскоре на утёсах под маяком нашли залежи призрачной руды, и у подножия башни мигом вырос шахтёрский город. Жители назвали своё поселение в честь приметной достопримечательности.

Как добраться

Маяк Ван Хорна расположен примерно в семи милях к северо-северо-западу от Лост-Энджелса. Чтобы добраться сюда, как и в любой из окрестных островных городов, требуется лодка.

На что посмотреть

К чести Ван Хорна, маяк работает до сих пор, пусть и с несколько странной периодичностью. Если верить горожанам, башня соединена с каким-то часовым механизмом, который автоматически включает прожектор на закате. Скорее всего за прошедшие годы что-то износилось, отчего некоторыми ночами свет так и не загорается. В безоблачные ночи луч, бьющий на десять миль в глубь Лабиринта, отлично различим.

На самом деле дух Ван Хорна не сумел покинуть останки дела его жизни. Механизм, активирующий и поворачивающий прожектор, уже не работает; соль в воздухе разъела детали многие годы назад. Теперь прожектор питает энергией призрак Ван Хорна. Он включает свет, когда кто-то заблудился в Лабиринте (а такое случается почти каждую ночь), надеясь указать им путь домой.

Приключения в Лабиринте

Лабиринт был беспорядочным и катящимся под откос с того самого момента, как Великое землетрясение породило его. За двенадцать лет всё только усугубилось.

Уосач стала гордым владельцем новенького, с иголочки, контракта с Гриммом, остальные железнодорожные бароны отправились воевать с Горняками, стремясь заполучить пока ещё остающимися ничейными залежи призрачной руды. Банды преступников скитаются по мезам и горам на суше, охотясь за слабыми и беззащитными. Шахтёры и поселенцы напряжённо борются за выживание. Для героев в этом суровом и смятенном краю полно возможностей проявить свой пыл.

Эта глава содержит подробные правила для проведения игр о путешествиях и описания случайных встреч, характерных для Великого Лабиринта. Кроме того ты найдёшь здесь конструктор приключений на случай, если потребуется быстро состряпать увлекательную историю.

Путешествия в Лабиринте

Странствия в Лабиринте имеют свою специфику. В девяти случаях из десяти для этого требуется лодка. Поскольку обычно ты будешь плыть по каньонам, из которых невозможно осмотреть окрестности, и по той же причине недоступны навигация по солнцу и звездам, кроме тех, что оказались прямо над головой. Даже опытные шкиперы испытывают трудности с ориентированием. Компасы внезапно сходят с ума, так что добраться из точки в точку, не попетляв, практически невозможно.

Этот раздел поможет тебе установить время, которое потребуется твоим героям на дорогу. Сделав это, вытягивай карту за каждый день пути, как обычно. Если вытянута фигурная карта, обратись к соответствующей таблице случайных встреч Лабиринта (на море или на суше), чтобы выяснить, с чем столкнулся отряд. Если получен джокер, у героев сразу две проблемы: соверши две проверки по соответствующей таблице и объедини результаты. Тасуй колоду после каждой случайной встречи.

Кое-кто перемещается по Лабиринту на своих двоих, но это не самое приятное и разумное занятие (да и шибко далеко ты всё равно не уйдешь). Встречаются естественные каменные мосты и арки, соединяющие мезы, но, чтобы отыскать их, потребуется не раз и не два возвращаться по своим следам. Для отрядов, путешествующих пешком, рассчитывай время, как уже описано выше, после чего умножай полученный результат на 4 (или на 3, если герои

Путешествия Лабиринта

Мили	Нью-Оппортьюнити	Лост-Энджелс	Шэн Фэн	Шеннонсбург	Утонувший город	Тихий океан
Нью-Оппортьюнити		*700*	*315*	*475*	*850*	*760*
Лост-Энджелс	*700*		*400*	*240*	*140*	*60*
Шэн Фэн	*315*	*400*		*170*	*525*	*460*
Шеннонсбург	*475*	*240*	*170*		*360*	*300*
Утонувший город	*850*	*140*	*525*	*360*		*10*
Тихий океан	*760*	*60*	*460*	*300*	*10*	

передвигаются верхом). После одного-двух путешествий персонажам непременно придёт в голову светлая мысль зафрахтовать или купить судно.

Эти правила созданы для описания дальних путешествий по Лабиринту. Не стоит использовать их, если герои просто решили высунуть нос из Лост-Энджелса, чтобы пропустить стаканчик в Карверс-Лендинг, или путешествуют по твёрдой земле в восточной части Калифорнии.

И ДАЛЕКО ЭТО?

Как ты уже наверняка заметил, приведённая в этой книге карта не описывает каждый уголок и закоулок Лабиринта и показывает лишь все крупные каньоны и города. На самом деле существует множество неисследованных уголков, в которых найдётся место любым твоим выдумкам. Кроме того, если бы карта была более детальной, в случае необходимости ты ни за что не смог бы убедить своих героев в том, что они окончательно заблудились.

Всё это не поможет тебе вычислить, сколько у героев займёт путь куда-либо. Чтобы сделать это, необходимо определить расстояние до их цели. В смысле — расстояние по прямой, так что просто прикинь, где на карте со страницы 88 расположены две точки и оцени расстояние между ними. Реальная дистанция, которую придётся преодолеть героям, скорее всего будет куда больше.

И КАК МЫ ТУДА ПОПАДЁМ?

Путей в Лабиринте почти также много, как и путешественников. У каждого шкипера найдётся свой набор маршрутов, которые он знает как никто другой. После того, как определишь расстояние до места назначения по карте, нужно узнать, сколько в реальности придётся пройти. Пусть шкипер (или штурман) на судне героев пройдёт проверку общедоступных знаний. Если судоводитель новичок в Лабиринте, отними от результата 4. Добавь 2, если герои путешествуют по одному из магистральных каньонов.

Соотнеси результат проверки с приведённой далее таблицей и умножь дистанцию по карте на соответствующий модификатор. Это и будет реальная длина пути (самые крупные множители означают, что в пути судно сделало пару неправильных поворотов, и ему пришлось возвращаться на маршрут).

ДЛИНА ПУТИ

Результат	Множитель
менее 4	*3*
4–7	*2*
8–11	*1,5*
12–15	*1,4*
15–19	*1,3*
20–24	*1,2*
25–29	*1,1*
30+	*1*

Есть места, куда просто нет возможности добраться по магистральным каньонам. Они перечислены в таблице путешествий лабиринта. Заявленные цифры — это реальные расстояния в милях, так что тебе не нужно обращаться к таблице длины пути. Северный каньон — окольный путь, но для больших сухогрузов подходит только он.

ЕСТЕСТВЕННЫЕ ОПАСНОСТИ

Загляни в разделы Опасности Лабиринта и Непогода (начало на стр. 34), чтобы узнать больше об упомянутых здесь морских происшествиях и погоде.

Карта	Событие
пики	*Туман*
червы, 2–6	*Стремнина*
червы, 7-Т	*Буря*
бубны, 2–6	*Водяная собака*
бубны, 7–9	*Гейзер*
бубны, 10-Т	*Водоворот*
трефы, 2–4	*Арка*
трефы, 5–7	*Ветры Дьявола*
трефы, 8-Д	*Большая буря*
трефы, К-Т	*Землетрясение*
Джокер	*Потерялись!*

Туман: густой туман повисает на 8d12 минут. Видимость снижается до пяти клеток, шаг судов снижается вдвое. Корабль может передвигаться с обычной скоростью, если шкипер успешно проходит проверку судовождения (–2) каждые 10 минут, чтобы избежать крушения. Критический провал приводит к результату Потерялись! (см. далее).

Стремнина: судно подхватывает стремнина.

Буря: буря длится 2d4 часа. Шаг морских судов уменьшается вчетверо, и шкипер должен проходить проверку судовождения (–4) каждый час. В случае провала судно получает d6 урона. Если встать на якорь, требуется один успех при проверке судовождения. Критический провал приводит к результату Потерялись! (см. далее).

Водяная собака: судно героев заметила одна из водяных собак. Брось d6, при результате 1–3 водяная собака атакует. При 4–6 она будет следить издалека и нападет на любой корабль, который станет угрожать судну героев.

Гейзер: судно героев проходит рядом с гейзером, который вот-вот взорвётся.

Водоворот: водоворот преграждает путь. Можно попробовать проскочить по краю или вернуться и поискать обходной путь. Второй вариант требует проверки смекалки (–4 для тех, кто не является жителем Лабиринта) и 8d12 минут. Провал удваивает время. Критический провал приводит к результату Потерялись! (см. далее).

Арка: судно героев проходит под ненадёжной каменной аркой. Вытяни карту за каждые 10 футов длины судна. Если вышел джокер, арка рушится, нанося 4d10 урона судну. Все на палубе получают 4d10 урона.

Ветры Дьявола: держите шляпы! Штормовой ветер обрушивается на судно героев.

Большая буря: шторм бушует d4 дня. Перемещение по воде практически невозможно: каждый час от шкипера требуется проверка судовождения (–6). В случае провала судно получает 2d12 урона. Если встать на якорь, требуется успех при проверке судовождения (–2). Критический провал приводит к результату Потерялись! (см. далее).

Землетрясение: земля начинает ходить ходуном. Для странствующих по воде это означает, что придётся иметь дело с волной! (см. результат Стремнина выше).

Потерялись! Герои сбились с пути из-за непогоды, запутанной местности или ошибки при работе с компасом. Добавь d4×100 миль к расстоянию пути.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВЕЛИКОГО ЛАБИРИНТА

Если ты не расположен проводить одну из авантюр, герои не готовы к следующему эпизоду кампании, или тебе просто нужна хорошая встряска между твоими собственными авторскими приключениями, вполне может потребоваться состряпать что-то по быстрому. Этот раздел даст тебе возможность определить, какого рода неприятности могут случиться, всего-то совершив несколько проверок и применив толику изобретательности.

Случайные встречи Великого Лабиринта (суша)

Карта	Встреча
пики, 2–9	*d6 мастеров боевых искусств Айрон Дрэгон*
пики, 10–Т	*d4 китайских огров (50% шанс, что один из них окажется колдуном)*
червы, 2–9	*2d6 ангелов-хранителей (50% шанс, что среди них есть священник церкви Заблудших ангелов)*
червы, 10–Д	*2d6 исчадий Глада*
червы, К–Т	*Гаки*
бубны, 2–9	*2d6 солдат (d10; 1–4 = Союз, 5–8 = Конфедерация, 9–10 = мексиканцы)*
бубны, 10–Д	*d6 старателей (характеристики горожан)*
бубны, К–Т	*Плакальщица*
трефы, 2–4	*d4 гионши*
трефы, 5–7	*d4 пыльников*
трефы, 8–10	*d6 пещерников*
трефы, В–Т	*d6 стенолазов*
Джокер	*Непогода (см. таблицу естественные опасности)*

Случайные встречи Великого Лабиринта (море)

Карта	Встреча
пики	*Корабль (см. таблицу встреч с кораблями)*
червы, 2–6	*Непогода (см. таблицу естественные опасности)*
червы, 7–Т	*d10+10 морских дьяволов*
бубны, 2–6	*2d8 морских теней*
бубны, 7–9	*Гигантский крокодил*
бубны, 10–Т	*Дракон Лабиринта*
трефы, 2–4	*2d8 каньонных удильщиков*
трефы, 5–7	*d4 акул-оборотней*
трефы, 8–10	*Гигантская акула*
трефы, В–Т	*Кровавая акула*
Джокер	*Гигантский осьминог*

Тут стоит кое о чём оговориться, Маршал. Не рассчитывай, что эти правила обеспечат тебя полноценной сюжетной линией. Ты просто создаешь интересную ситуацию, людей и существ, вовлечённых в неё, и причины, по которым они делают то, что делают. Итог будет зависеть от поведения героев.

Использование конструктора приключений

Чтобы начать буйное приключение на Диком Западе, тебе потребуются всего-то четыре вещи: герои, набор второстепенных персонажей, некоторое разнообразие неприятностей или конфликтов и неизбежные Затруднения. Первое проще всего — у тебя уже есть игроки, взявшие на себя роли отважных героев. Остальные три пункта ты отыщешь в таблицах, приведённых далее.

Этот конструктор разработан для того, что создавать базовые элементы приключения буквально за несколько минут. Как и в случае с любой системой, построенной на случайном выборе, ты можешь быстро придумать, как совместить даже самые несовместимые на первый взгляд результаты (а в крайнем случае ты всегда вправе совершить повторную проверку). Любое описание результата ты можешь менять как тебе удобно. Таблицы должны помочь твоему воображению, а не запирать тебя в рамки приключения, которое ты не хочешь проводить.

При проверках по этим таблицам кубики взрываются.

Теперь, когда мы составили нормальный план, амиго, пора прекращать валять дурака и приступать к работе.

ШАГ ПЕРВЫЙ: РУКА СУДЬБЫ

Для начала перетасуй колоду и вытяни три карты. Первая — это участники (второстепенные персонажи), вторая — проблемы (центральный конфликт), а третья — осложнения (те самые непредсказуемые условия, которые отличают одну историю от другой).

Эти карты обладают несколькими важными эффектами. Во-первых, каждая карта налагает модификатор на результат проверки согласно приведённой ниже таблице. К примеру, если, определяя участников, ты вытянул даму, проверка по соответствующей таблице получает модификатор +4.

Во-вторых, каждая карта цветом своей масти добавляет эффект к основной трактовке участников, проблем или осложнений. Красные масти обычно отражают что-то хорошее, тогда как чёрные обещают неприятности. Мы ещё рассмотрим это подробнее.

Карточные модификаторы

Карта	Модификатор
2	*–1*
3–10	*0*
Валет	*1*
Дама	*2*
Король	*3*
Туз	*4*
Джокер	*5*

ШАГ ВТОРОЙ: УЧАСТНИКИ

Большинству приключений необходимы участники. Это могут быть люди, нуждающиеся в спасении, а, может, свидетели чего-то ужасного. Иногда они порабощены, а то и в добровольном союзе с тем, что выпадет в качестве проблемы. Здесь перечислены те, кого можно втянуть в историю.

Брось d10 с модификатором от вытянутой карты (помни, этот бросок может взорваться!) и отыщи результат в приведённой далее таблице. Некоторые результаты потребуют дополнительной проверки по таблицам отнесённости или встреч с кораблями. Характеристики всех, перечисленных здесь, можно найти в конце этой книги или в «Deadlands: Мёртвые земли».

d10	Результат
1–5	*Нет*
6	*Корабль*
7	*Город/лагерь*
8	*Старатели*
9	*Собиратели утиля*
10	*Водные танкеры*
11	*Индейцы*
12	*Солдаты*
13	*Мастера боевых искусств*
14	*Ангелы-хранители*
15	*Безумные учёные*
16+	*Исследователи сверхъестественного*

Нет: нет участников. Чем бы ни оказалась проблема, иметь с ней дело придётся только героям!

Корабль: корабль непосредственно замешан в этой истории. Соверши проверки по таблицам встреч с кораблями и отнесённости (используя результат «корабль»), чтобы определить, кем являются новоприбывшие и насколько велико их судно.

Город/лагерь: какое-то поселение. Брось d6: 1–3 = шахтёрский город, 4–5 = торговый город, 6 = поселение учёных. Это может быть хорошим местом для торговли или получения информации.

Старатели: герои встречают людей, ищущих ископаемые: золото, серебро или призрачную руду. Все проблемы вертятся вокруг них.

Собиратели утиля: в этой истории замешаны собиратели утиля, то есть корабль с командой. Они принадлежат к «Р. Т. Честнатт Ресапплай» в Лост Энджелсе, «Ванг Мо Салвейдж Ко» из Шэн Фэн или другой компании по твоему выбору.

Водные танкеры: герои встречают водный танкер с командой. Они могут пополнить свои запасы пресной воды и, быть может, получить какую-то информацию. Считай, что это большое грузовое судно.

Индейцы: герои встречают представителей племени аборигенов. Брось d10: 1–2 = апачи, 3 = куахилла, 4 = чумаши, 5 = костаньо, 6 = габриэлино, 7–8 = мохаве, 9 = южные пайюты, 10 = серрано. Это могут быть как жители окрестностей, так и забравшиеся далеко от дома путешественники.

Солдаты: группа вооружённых людей оказывается на пути героев. Обратись к таблице отнесённости, чтобы определить, кому служат эти воины, используя результат «солдаты».

Мастера боевых искусств: в этой истории участвуют мастера древнего искусства кунг-фу. Брось d8 чтобы определить их принадлежность: 1 = Айрон Дрэгон, 2 = триада Шэн Фэна, 3 = триада Новый рассвет, 4 = Союз необходимости, 5 = генерал Кван, 6 = Король горизонта, 7 = Сто восемь Добродетельных разбойников, 8 = монахи независимой школы.

Ангелы-хранители: отряд натыкается на нескольких миссионеров, несущих миру слово Гримма. Используй характеристики ангела-хранителя. В половине случаев среди них будет священник культа Заблудших ангелов, он дикая карта и имеет при себе кость кровавой твари (см. «Книга маршала»).

Безумные учёные: герои встречают учёного или группу учёных, странствующих по лабиринту и по мелочи торгующих своим добром. Кто знает, какие необычные устройства можно купить у них? Обратись к таблице встреч с кораблями, чтобы определить, на чём учёный передвигается.

Исследователи сверхъестественного: герои наталкиваются на что-то загадочное, а вместе с тем — на группу людей, которые заинтересованы сохранить это в тайне. Возможно это команда из «Смит и Робардс», проводящие полевые испытания какого-то устройства в Лабиринте. Они могут нанять героев для помощи или погнать их прочь. А может быть, в центре этой истории Агентство или Техасские рейнджеры. К примеру, герои находят группу загадочных типов, осматривающих брошенный корабль или островной город. «Не на что тут смотреть», — говорят незнакомцы.

Теперь взгляни ещё разок на карту, которую ты вытащил для участников. Обратись к таблице реакции персонажей («Дневник авантюриста»), чтобы определить, как участники приключения изначально относятся к героям. Если карта красной масти, проверка по таблице делается с модификатором +2. Чёрная масть даёт –2 к результату броска. Если итоговый результат окажется враждебностью, участники могут выступать союзниками или испытывать симпатии к тому, что окажется проблемой, и уж точно им совсем не нравятся твои герои.

Флаг судна

Использую эту таблицу, чтобы определить, кому принадлежит верность солдат или кораблей, встреченных в Великом лабиринте. Некоторые результаты в таблицах проблем и осложнений также требуют проверки по таблице отнесённости. Примени модификатор –1 к результатам проверок, если действие происходит в северной части лабиринта. Добавь +1 к результатам в случае южной части.

d10	Группировка
1	*Союз*
2–3	*Торговцы*
4	*Железнодорожные бароны*
5	*Горняки*
6	*Шахтёры*
7	*Конфедерация*
8–9	*Торговцы*
10+	*Мексиканцы*

Союз: результат для «корабля» означает, что это военное судно флота США с вооружённой командой. Добавь +1 к результату проверки по таблице встреч с кораблями. Результат для «солдат» — встреча с солдатами-ветеранами (2d6) под командованием офицера.

Торговцы: «корабль» — просто торговое судно. «Солдаты» — 2d6 наёмников (используй характеристики стрелка) на службе местной торговой компании, с 50% шансом сопровождающие на рынок какие-то товары.

Железнодорожные бароны: «корабль» принадлежит железнодорожникам за исключением Айрон Дрэгон. Брось d10: 1–2 = Уосатч, 3–4 = Юнион Блу, 5–6 = Блэк Ривер, 7–8 = Дикси Рейлс, 9–10 = Байу Вермилион. Эти корабли здесь, чтобы купить у кого-нибудь призрачную руду. Добавь +1 к результату проверки по таблице встреч с кораблями. «Солдаты» — это 2d6 наёмников на службе одной из железнодорожных компаний. Используй характеристики железнодорожного воина и брось d10 как и в случае с кораблём, чтобы определить, какой именно компании они служат.

Горняки: если речь о «корабле», отряд встречает рудную баржу или один из кораблей эскорта, обходящие шахтёрские лагеря. Обратись к таблице встреч с кораблями (–1 к результату проверки). В случае с «солдатами» герои встречают вооружённых людей на службе у Горняков, сопровождающих груз призрачной руды или направляющихся разобраться в спорной ситуации с участком. Их количество равно 2d6, используй характеристики солдата-ветерана.

Шахтёры: «корабль» принадлежит шахтёру, направляющемуся по делам. Если это буксир с баржей, то его владельцы, скорее всего, «водяные крысы». Пройди проверку по таблице встреч с кораблями (–2 к результату). «Солдаты» — это 2d4 вооружённых охранников, нанятых местным шахтёрским лагерем; используй характеристики стрелка.

Конфедерация: «корабль» принадлежит флоту КША. Корабль и команда вооружены. Пройди проверку по таблице встреч с кораблями (+1 к результату). «Солдаты» — группа из 2d6 солдат-ветеранов под командованием офицера.

Мексиканцы: «корабль» принадлежит к Мексиканской Армаде. добавь 2 к результату проверки по таблице встреч с кораблями. Корабль и команда тяжело вооружены. «Солдаты» — группа из 2d8 солдат-ветеранов под командованием офицера.

Встречи с кораблями

Если происходит встреча с кораблём, используй эту таблицу, чтобы определить тип судна.

d12	Корабль
1–2 или меньше	*Паровой баркас*
3–4	*Каньонная яхта*
5–6	*Буксир/баржа*
7–8	*Малое грузовое судно*
9–10	*Крупное грузовое судно*
11–12	*Канонерка*
13	*Броненосец*
10+	*Мексиканцы*

ШАГ ТРЕТИЙ: ПРОБЛЕМА

Самое веселое, Маршал, — выяснять, что за кошмарные мерзости (или раздражающие неудобства) вот-вот возникнут у героев на пути. Как и в предыдущих случаях результат проверки получает модификатор в зависимости от достоинства карты проблемы.

Кроме того, цвет масти карты определит, возникла ли проблема только что или ситуация ухудшалась уже какое-то время назад. Если карта проблемы красная, то всё началось недавно, так что используй результат таблицы без модификатора.

Если же карта чёрная, это означает, что в проблеме нет ничего нового (участники приключения живут с ней уже какое-то время), или она имеет по-настоящему крупные масштабы. Если требуется проверка по *таблице флаг судна*, бросай дважды (или даже столько раз, сколько тебе покажется правильным). Если проблема требует проверки для определения количества противников или чудовищ, добавь еще 2d8. Этот бросок может взрываться.

d10	Результат
1–3	*Войны Лабиринта!*
4	*Охранные услуги*
5	*Охотники за участками*
6	*Плата за проход*
7	*Чудовища!*
8	*Грабёж*
9	*Собирайте людей*
10	*Пираты!*
11	*Переговоры*
12	*Исследования*
13	*Кораблекрушение!*
14	*Корабль/город-призрак*
15	*Секретная база*
16+	*Древнее место силы*

Некоторые результаты по таблице проблем требуют, чтобы какой-то безымянный персонаж («некто») ввёл героев в курс происходящего. Этот персонаж может быть кем-то из участников, определённых ранее на втором шагу, просто человеком со стороны или одним из официальных героев вселенной Deadlands (Лейси О'Мэлли отлично сгодится) — выбирай сам.

Войны Лабиринта! Две группировки сражаются за ископаемые. Дважды пройди проверку по таблице отнесённости, чтобы определить, чьи это бойцы, используя результаты «корабль» или «солдаты» в зависимости от того, где всё происходит.

Охранные услуги: кто-то просит героев что-то охранять (здание, заключённого, груз или товар и т. д.). Обратись к таблице отнесённости, используя результат «солдаты», чтобы выяснить, кто охотится за тем, что должны охранять герои.

Охотники за участками: кто-то обнаружил призрачную руду на этой земле и находится в двух шагах от очень-очень большого богатства. Кто-то другой хочет отобрать находку, по-хорошему или по-плохому. Обратись к таблице отнесённости, используя результат «корабль», чтобы определить, кто претендует на участок.

Плата за проход: кто-то перегородил каньон и теперь собирает дань с проходящих путешественников. Обратись к таблице отнесённости, чтобы определить, кто это (рассматривай «торговцев» как «бандитов»). Каковы объемы и изощрённость дани — решать только тебе.

Чудовища! Это не просто случайная встреча — речь пойдет о целой куче, стае, рое или логовище, полном отвратительных тварей. Обратись к местной таблице случайных встреч и считай, что явилось 4d10 созданий,

увлеченно мешающих жить всем вокруг. Если это существо, обычно встречающееся только в единственном числе, значит перед героями предстанет необычная особь, мутировавшая под воздействием призрачной руды — добавь несколько чудовищных особенностей, чтобы получилось нечто поистине кошмарное.

Грабёж: что-то было украдено, и героев наняли вернуть пропажу. Если участники настроены враждебно по отношению к отряду, они тоже могут пытаться заполучить искомое. В противном случае обратись к таблице отнесённости, чтобы определить, кем являются воры (рассматривай «торговцев» как «бандитов»).

Собирайте людей. Кто-то сбежал, был похищен или просто пропал без вести, и местные власти собирают поисковые отряды. Дружественные второстепенные участники приключения могут предложить кого-то из своих рядов для помощи. Можешь ещё раз обратиться к таблице участников или использовать таблицу отнесённости, чтобы определить принадлежность пропавшего.

Пираты! Арр! Обратись к таблице встреч с кораблями (модификатор +4), чтобы определить размер пиратского судна. Оно щетинится орудиями и под самый планшир забито отребьем Лабиринта. Брось d6; на 5–6 герои связались с лучшими бойцами Чанга. Используй характеристики мастеров боевых искусств вместо Каньонных Крыс.

Переговоры: кому-то слегка потрепали пёрышки, а в ответ явился некий рассерженный отряд, и теперь назревает война. Тут-то и появляются герои — их просят сгладить острые углы, пока никто не пострадал. Снова обратись к таблице участников, чтобы определить, кого в этой истории обидели. После этого соверши проверку по таблице отнесённости- если переговоры провалятся, эти бойцы будут сражаться на стороне обиженного.

Исследования: из-за отливов, оползней или небольших землетрясений в Лабиринте постоянно возникают новые проливы и каньоны. Героев просят отправиться в одно из таких мест и осмотреться. Брось d6 чтобы узнать, что они найдут: 1–2 = чудовища!, 3 = кораблекрушение, 4 = корабль/город-призрак, 5 = секретная база, 6 = древнее место силы.

Кораблекрушение! если масть карты красная, герои находят тонущий или разбитый корабль, и теперь им придётся потрудиться, спасая пассажиров. Карта чёрной масти — разбитый корабль, на ценности которого претендует d4+1 различных группировок (используй таблицу участников и определи, каких именно). В обоих случаях обратись к таблице случайных встреч Великого Лабиринта (море), чтобы выяснить, каких существ потревожил поднятый шум.

Корабль/город-призрак: призрачный корабль или населённый привидениями город занимает важное место в этой истории. Используй таблицу участников, чтобы определить, кем призраки были при жизни, учитывая особенности местности. Никто не говорит, что не может существовать город, привидения из которого охотятся на проходящие корабли, или корабль-призрак, устраивающий налёты на островное поселение. Решать тебе, Маршал.

Секретная база: какая-то группировка устроила себе неподалеку тайное убежище и планирует причинить кому-то ущерб. Герои могут просто наткнуться на него, а могут быть наняты проникнуть туда или даже уничтожить это место. Обратись к таблице отнесённости, используя результаты «корабль» и «солдаты» сразу. Увеличь количество солдат вчетверо. Если масть карты проблем чёрная, увеличь количество солдат вшестеро. В любом случае, командир базы — дикая карта (характеристики на выбор Маршала), он обладает чертами командный голос, воодушевление и боевой пыл.

Древнее место силы: время от времени кто-то находит храмы, построенные цивилизациями, населявшими Западное побережье в былые эпохи. Герои натыкаются на один из них самостоятельно либо наталкиваются на d4+1 группировок, сражающихся за такое место (используй таблицу отнесённости). По решению Маршала в древнем храме находятся ископаемые, сокровища, разозлённые призраки или указание на местоположение одной из рун Ворона.

ШАГ ЧЕТВЁРТЫЙ: МОТИВАЦИИ

Давай-ка проясним кое-что прямо с колёс, Маршал — этот шаг не является обязательным, и рекомендации по его использованию могут показаться несколько нескладными, так что смело пропускай его, если хочешь.

Наделение ключевых персонажей Маршала личными мотивами часто помогает сделать их поведение более непредсказуемым, интересным и зрелищным. Как это так? Рассмотрим типаж старого доброго негодяя-головореза, которого делает таковым жадность или незамутненная злоба. Такой персонаж, можно сказать — основополагающая деталь любого вестерна, но вот с непредсказуемостью у него серьёзные проблемы. Но что, если враг действует так, а не иначе, потому что его толкает на это служба, а не просто тот факт, что он от природы плохой парень? Если он делает то, что делает, лишь потому что должен, то вовсе не обязан при этом драться до смерти со всеми и каждым, оказавшимися у него на пути.

То же можно сказать о противниках, которых ведёт любовь, или жертвах шантажа. Они всё также остаются противниками, но всего одного слова, описывающего их мотивы, достаточно, чтобы дать Маршалу намёк, как сделать историю интереснее.

Брось d10 согласно приведённой здесь таблице для каждого персонажа Маршала, который имеет возможность определённым образом повлиять на развитие сюжета. Как и обычно результат данной проверки может взрываться.

d10	Результат
1	*Выживание*
2	*Служба*
3	*Жадность*
4	*Политика*
5	*Знание*
6	*Месть*
7	*Прихоть*
8	*Слава*
9	*Любовь*
10	*Искупление*
11–14	*Шантаж*
15+	*Маниту*

Выживание: этот персонаж просто хочет свести концы с концами и никогда не пропускает шанса сделать что-то для своего дальнейшего выживания.

Служба: иногда человек действует определённым образом потому, что этого от него требует кто-то ещё.

Жадность: деньги, богатство и все им сопутствующее — единственные движущие мотивы для этого персонажа.

Политика: политическая или финансовая власть — вот цели, которыми персонаж оправдывает свои действия. Обратись к таблице отнесённости, чтобы определить, кому он служит.

Знание: некоторые стремятся обрести знание через исследования и учебу, другие же пытаются распространять его, обучая людей и занимаясь миссионерством.

Месть: для некоторых людей нет иного способа воздать за несправедливость, иначе как совершить такую же в ответ. Этот персонаж как раз из их числа.

Прихоть: некоторым просто не требуется причина для действий. Возможно, этот персонаж слегка тронулся и действует из скуки или потому, что «он так видит».

Слава: этот персонаж мечтает купаться в лучах славы или уверен, что его деяния останутся в легендах после его смерти.

Любовь: говорят, ради любви человек пойдёт на всё. С начала времён влюблённые творили множество безумств, какие только можно назвать, а ещё больше таких, которые ты даже представить не в состоянии. Вот и здесь тот же случай.

Искупление: этот персонаж натворил много зла, но теперь ищет, как искупить грехи.

Шантаж: иногда персонаж может действовать не ради собственной выгоды, а потому, что кто-то другой дергает за ниточки. Жертва шантажа действует, чтобы не навредили его любимым, а может быть, стремится избежать обнародования неудобных фактов.

Маниту: раз в год и палка стреляет, и точно так же мотивы персонажа в редких случаях могут внезапно обратиться к чистому злу. Так

бывает не только с мечеными, любой несчастный может оказаться на время (а то и навсегда) под властью маниту. Теперь он не упустит шанс посеять страх и учинить хаос, сваливая вину на кого-то другого.

ШАГ ПЯТЫЙ: ОСЛОЖНЕНИЯ

Осложнения — это именно то, что отличает один сценарий ограбления или насильственного сбора «пошлин» от всех подобных. Это случайные обстоятельства или недавние события в округе, которые могут иметь влияние на деятельность отряда и направление развития сюжета.

Если карта осложнений красной масти, совершай проверку по таблице как обычно. Если масть чёрная, соверши две проверки и сочетай результаты. Некоторые результаты также требуют дополнительного броска — сделай это, после чего совмести воедино все полученные результаты.

d10	Результат
5	*Погода*
6	*Перевертыш*
7	*Нехватка*
8	*Тебе меня не обдурить*
9	*Местные выборы*
10	*Погода*
11	*Военное наступление*
12	*Битва воинов кунг-фу*
13	*Эпидемия*
14	*Знаменитость*
15	*Явление призрака*
16+	*Никогда не доверяй погоде!*

Погода: обратись к таблице естественных опасностей. Соответствующая погода будет превалировать во время приключения.

Перевертыш: проблема на самом деле нуждается в помощи, а настоящая проблема это участники. Соверши проверку по таблице участников.

Нехватка: дефицит и инфляция задирают цены. Увеличь в восемь раз местные цены на всю пищу и снаряжение до конца приключения.

Тебе меня не обдурить: случайным образом выбери одного из героев. Люди его профессии, моральных взглядов, происхождения или религиозных убеждений не пользуются доверием в этих местах из-за недавних неприятных событий.

Местные выборы: здесь проходят выборы (шерифа, мэра или другого ответственного лица), и один или несколько кандидатов просят героев оказать поддержку своей кампании. Отряд может знать, а может и не знать, что подобная работа часто сопряжена со смертельными опасностями, но, если герои решат поддержать кандидата, они имеют шанс выяснить это на практике.

Военное наступление: дважды соверши проверку по таблице отнесённости. Две эти группы ведут здесь масштабные боевые действия. Все, кто бродит по округе, обязаны присоединиться к силам той или иной стороны.

Битва воинов кунг-фу: враждебные друг другу школы боевых искусств устроили здесь заварушку. Часты встречи с группами вооруженных мастеров боевых искусств. Хотя эти парни и не атакуют тех, кто очевидно не принадлежит к числу их врагов, в остальном от них просто масса проблем.

Эпидемия: местных десятками косит недуг. Каждый день, который герои проводят в этой местности и контактируют с участниками, они имеют шанс заразиться. (Проверка выносливости раз в сутки, в случае провала 1 уровень усталости на d6 дней).

Знаменитость: некий знаменитый, но обладающий спорной репутацией изобретатель, артист или политик прибывает в город. Кто-то из местных настороженно ропщет, другие почти в экстазе от восторга. Брось ещё раз.

Явление призрака: случайным образом выбери одного из героев. Ему начинает являться призрак родственника, бывшего товарища или погибшего врага из прошлых приключений. Быть может, призрак передает ему загадочные улики или подсказки. А может быть и так, что на самом деле это лживый маниту, принявший обличье покойного.

Никогда не доверяй погоде! дважды сделай проверку по таблице естественных опасностей. Оба этих типа погоды будут превалировать во время приключения.

Рука судьбы

Давай-как развлечемся, Маршал. Здесь у нас совершенно честным случайным образом сформированные результаты, и сейчас я покажу тебе, как их можно собрать в цельную историю. Помнишь, я говорил про некоторую долю изобретательности? Значит, надевай свою шляпу сообразительности, она тебе пригодится. Для начала глянем на карты и результаты проверок, а потом шаг за шагом соберем все воедино.

Чёрная канонерка

Участники: *шестерка треф. Проверки: 12, корабль; 9, торговцы; 1, паровой баркас.*
Проблема: *туз бубён. Проверки: 9, охотники за участками; 5, Горняки: 11, канонерка.*
Осложнения: *король пик. Проверки: 23, битва воинов кунг-фу; 13, нехватка.*

Для начала мы вытянули шестёрку треф в качестве участников. Результаты проверок по таблицам определили, что участниками приключения станет несколько торговцев на паровом баркасе. Характеристики горожан им вполне подойдут, можно добавить еще парочку стрелков. Бросаем d10, чтобы определить их изначальную реакцию, но поскольку карта чёрной масти, отнимаем от результата 2… что означает — торговцы настроены нейтрально. Они могут как подобрать отряд, так и оставить их. Однако что же они продают? Куда направляются? Перейдём лучше к следующему шагу.

Время вытянуть карту проблемы — туз бубён! Лучше бы описание было поконкретнее, но красная масть по крайней мере говорит о том, что это новёхонькая проблема, а не давний затянувшийся конфликт. Результаты проверок показывают, что здесь присутствуют охотники за участками, а также, что злоумышленники служат Горнякам. Что ещё хуже для наших несчастных торгашей, бандиты бороздят волны на вооружённой до зубов канонерке! Это и есть наша «чёрная канонерка» — грозный и загадочный корабль, определенно враждебный.

Теперь нам кое-что известно о стычке на мезе Блэкрок. Какие-то торговцы призрачной рудой обнаружили на острове богатую жилу, но пока не имеют никакой возможности разрабатывать её. Горняки намерены присвоить участок, пока торговцы официально не заняли его. Но как так вышло? Пришло время узнать, что движет всеми этими людьми.

Проверка по таблице мотиваций показывает 8 для торговцев. Они жаждут славы! Они намерены застолбить участок для добычи призрачной руды и увидеть свои имена на торговых декларациях, но умирать за это определённо не готовы. Что насчет Горняков? Результат 3 указывает на то, что ими движет одна лишь жадность (для такого сценария в самый раз), а также (я так решил) желание перебить горстку торговцев, чтобы те не смогли потом рассказать неприятную историю про участок мезы Блэкрок. Похоже на то, что торговцы сделают ноги, если сумеют, но Горняки надёжно прижали их (возможно, в пещере или фиорде) и не дают уйти.

Посмотрим, какие всей этой истории сопутствуют осложнения. Карта — король пик, так что требуются две проверки по таблице осложнений и совмещение результатов. Битва воинов кунг-фу и нехватка, вот что получилось. Поверить не могу, что Горнякам так сильно нужен этот участок! Мало того, что житьё в этих местах невероятно дорого, так ещё и банды мастеров боевых искусств бродят, куда ни глянь (может, враждебные школы обвиняют друг друга в нехватке продуктов и снаряжения?).

Пришла пора появиться героям! Если они намерены уладить эту проблему, им придётся уклониться от стычек со злобными мастерами боевых искусств; столкнуться с канонеркой, набитой наёмниками Горняков, и платить в восемь раз дороже за пищу и снаряжение, которые могут им понадобиться. Даже если они справятся, после такого дельца можно навеки стать врагом Горняков. Такова жизнь в Великом лабиринте.

ПОТОП

И вот, Я наведу на землю потоп водный, чтоб истребить всякую плоть, в которой есть дух жизни, под небесами; всё, что есть на земле, лишится жизни.

Бытие 6:17

Ною Боженька сказал — будет дождик, дождик!

популярная детская песенка

«Потоп» — это кампания для Dedlands: Мёртвые земли, которая начинается с грохота и заканчивается мычанием (не переживай — позже поймёшь).

Кампания, Маршал — это инструмент, имеющий три аспекта. Во-первых, это возможность поведать большую историю, в которой найдется место и сюжетам помельче, связанным с личными интересами каждого из героев. История, изложенная здесь, живописует противостояние зловещим планам Глад, но это не мешает героям параллельно заниматься поисками пропавших членов семьи, выслеживанием твари, убившей их родителей, или участием в турнире кунг-фу во славу своей школы. Кампания позволяет связать все эти эпизоды, сделав их главами одной длинной истории, переплетенной с магистральным сюжетом Deadlands.

Второй аспект кампании в том, что она даёт твоим игрокам понятную причину держаться вместе. В самом начале приключений отряд узнаёт о существовании Глад и её стремлении приблизить Ад на Земле. Никто не принуждает героев спасать мир, но если этого не сделать… Скажем, если в конце концов они просто умрут голодной смертью, то это им ещё повезёт.

И последнее — но далеко не в последнюю очередь, Маршал! Ты только что получил готовую кампанию, которую можно проводить буквально «с колёс». Она построена согласно главным постулатам правил «Дневника авантюриста»: всё должно быть быстро, весело и брутально! Тебе не придётся гадать, что же делать дальше, а в случае чего всегда найдется пространство, чтобы вставить одно-два своих собственных приключения или развить сюжет, который диктует предыстория кого-то из героев.

ЭПИЗОДЫ

Чтобы играть кампанию «Потоп» согласно авторскому замыслу, тебе следует начать с первого эпизода, носящего название «Уховёртка». Это приключение расскажет о путешествии героев через горы Сьерра-Невада в Лост-Энджелс, где знаменитый корреспондент «Эпитафии Тумстоуна» Лэси О'Мэлли лично введёт их в ряды Сумеречного легиона.

Вскоре после этого их попросят отыскать пропавшего члена Легиона — Сэмюэла К. Хельмана. Поиски заведут их на Скалу, и там герои узнают о культе Заблудших ангелов, истинной природе Гримма, а также о способах повергнуть его самого и его Упырей.

Так что же надо сделать? Стрелки отправляются в путь по владениям Глад, чтобы отыскать затерянные пещеры духов земли — тех самых сущностей, которых Ворон использовал, чтобы устроить Великое землетрясение 1868-го. Окропив кровью семь шаманских знаков, герои получат возможность вызвать великий очистительный потоп. Зачем бы им это делать? Дело в том, что преподобный Гримм и Тринадцать упырей будут находиться в Лост-Энджелсе, и там их можно прикончить всех разом, а это единственный способ положить конец существованию твари, которой является Гримм.

Ты мог бы спросить меня: «Так, значит, герои устроят катаклизм и сотрут Лост-Энджелс с лица земли?» Ну, если так ставить вопрос… Да! Чтобы приготовить омлет, всегда приходится разбить сколько-то яиц, Маршал. Герои могут сами придумать, как им спасти население, если захотят. Лес рубят, щепки летят.

ОБЗОР ЭПИЗОДОВ КАМПАНИИ

Здесь у нас краткий обзор всех эпизодов кампании, описание происходящих в них событий и рекомендации, когда лучше вводить каждый из них в твою историю.

ЭПИЗОД ПЕРВЫЙ УХОВЕРТКА

Время: *начало кампании*

Отряд начинает своё путешествие в поезде компании «Смит и Робардс», направляющемся на запад через Сьерра-Невада. Почему каждый из них оказался здесь — решать им самим. Фортуна не благосклонна, поезд терпит крушение. Пережив нападение верных Старыми Путям апачей, путешественники выясняют, что крушение произошло из-за обрушения породы под шпалами, а пролом выводит в потрясающий воображение железнодорожный тоннель, идущий прямо под хребтом Сьерра-Невада и большей частью Калифорнии.

Там, где тоннель кончается, работает бригада копателей Уосатч с удивительной машиной-проходчиком, которую называют «Уховёрткой». Вскоре выясняется, что с бригадой путешествует Лэси О'Мэлли, отважный репортёр «Эпитафии Тумстоуна». А ещё они встретят самого Дариуса Хельстромма! В любом случае герои сдружатся с проходчиками Уосатч, когда лагерь атакуют кровожадные тоннельные твари.

ЭПИЗОД ВТОРОЙ ДИКАЯ ГОНКА ДОКТОРА ХЕЛЬСТРОММА

Время: *сразу после эпизода первого*

План доктора Хельстромма удался, и копатели вырываются на свет из западного склона хребта Сан-Габриэль. Они радостно приветствуют другую бригаду, что ожидает по эту сторону, после чего Хельстромм на всех парах

устремляется в Лост-Энджелс на своём личном поезде «Добрые намерения».

Айрон Дрэгон никак не желает победы Уосатч в Великих железнодорожных войнах. Самая доверенная из командиров Чанга, Су Красные Лепестки, отправляется с войском наперерез Хельстромму, что заканчивается схваткой на несущемся через пустыню поезде.

ЭПИЗОД ТРЕТИЙ ВЗРЫВНАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ!

Время: *сразу после эпизода второго*

До сих пор доктор Хельстромм был для наших героев милее плюшевого мишки. Пришло время им узнать его тёмную сторону.

«Добрые намерения» достигает Лост-Энджелса. Преподобный Гримм уже ждёт, ровно как и войска Блэк Ривер, Юнион Блу, Дикси Рейлс, Байу Вермилион и Айрон Дрэгон. Едва начинается королевская битва, Лэси О'Мэлли проводит героев в Лост-Энджелс, чтобы отыскать старого друга. После того, как они станут свидетелями ужасающих доказательств запредельной злобности Гримма, герои узнают, что опоздали — Сэма К. Хельмана нигде нет.

Между тем на поле боя всё говорит о том, что у Уосатч нет никаких шансов. И как раз в этот момент флот чёрных летательных аппаратов пролетает по небу и сбрасывает две бомбы на сражающихся. Третья падает на Город-призрак, трущобное поселение к востоку от Лост-Энджелса. Это бомбы призрачного огня — что-то вроде напалма высокой степени перегонки, созданного в самой Преисподней, и их взрывы моментально кладут конец вражде.

Наши герои вместе с О'Мэлли пытаются спасти гражданских, пойманных в ловушку безумным гамбитом Хельстромма.

Когда будут спасены все, кого можно спасти, О'Мэлли благодарит героев за помощь и рассказывает об обществе Исследователей — организации, которая занимается выслеживанием и выкорчёвыванием всяческого зла. Он прибавляет также, что если они отправятся в Шэн Фэн и отыщут там капитана Родерика Пенингтона-Смайта, тот тоже подтвердит их членство. В свободное от спасения мира время члены клуба занимаются оказанием взаимной помощи, так что в минуты нужды такие друзья могут оказаться очень кстати.

Наконец Лэси сообщает отряду, что тринадцатая страница воскресного выпуска «Эпитафии Тумстоуна» (издается повсеместно) принадлежит ему целиком и полностью, и с её помощью он оповещает остальных Исследователей о загадочных происшествиях по всей стране.

Важно: из всех событий, описанных в кампании, это, возможно, самое важное. Послания О'Мэлли через газету позволят тебе привлекать внимание своих героев к самым разным приключениям из числа описанных в девятой главе.

ЭПИЗОД ЧЕТВЁРТЫЙ БОЛЬШИЕ РАЗБОРКИ В МАЛЕНЬКОМ ШЭН ФЭНЕ

Время: *начинай этот эпизод, когда герои прибывают в Шэн Фэн и приступают к поискам общества Исследователей*

Отделение общества Исследователей в Шэн Фэне обращено в дымящиеся развалины. Небольшое расследование показывает, что члены общества вступили в конфликт с триадой Шэн Фэна, и капитан Пенингтон-Смайт похищен. Так или иначе, отряд выяснит местонахождение капитана и выручит его.

Капитан Пенингтон-Смайт благодарит спасителей и рассказывает им, что теперь триаде известно, где находится могучий артефакт. Он намерен остановить врага и надеется на помощь своих новых товарищей.

Ударная группа триады прорыла тоннель в старую пещеру в поисках артефакта и случайно пробудила стража, имя которому Вопящий Рок. После того, как чудовище оказывается повержено, равно как и бойцы триады, наши герои обнаруживают странный светящийся барельеф на стене, напоминающий формой молнию. На самом деле это один из петроглифов Ворона, предназначенных для того, чтобы удержать в покое духов земли вдоль линии геологической напряжённости (конечно, об этом герои пока не подозревают).

ЭПИЗОД ПЯТЫЙ СКАЛА

Время: *как минимум через две игровые встречи после эпизода четвёртого, когда герои отправляются обратно в Лост-Энджелс.*

Через тринадцатую страницу своей газеты Лэси О'Мэлли просит героев прибыть в салун «Падший ангел» в Погибели. Там они узнают, что Сэм Хельман — парень, которого они пытались найти в третьем эпизоде, — был заточён в Рок-Айленд. О'Мэлли излагает план, согласно которому героям необходимо прорваться через охрану тюрьмы и спасти Хельмана.

После головокружительного спасения под прикрытием пиратской атаки, Сэм Хельман раскрывает истинную природу Гримма и его секты людоедов. Затем бывший пинкертон сообщает имя индейского шамана, Зрящего-В-Будущее, которому известно, как прикончить Гримма раз и навсегда.

ЭПИЗОД ШЕСТОЙ ПЛЕМЕННАЯ ВОЙНА

Время: *как только герои отправляются на поиски Зрящего-В-Будущее.*

Подстёгнутые откровениями Сэма Хельмана герои отправляются искать Союз Необходимости. Они надеются, что его основатель, Зрящий-В-Будущее, сможет открыть им достаточно из тайн Гримма, чтобы прикончить «доброго пастыря». К несчастью, преемница Зрящего-В-Будущее, Рождённая-В-Котле, была взята в плен во время атаки злобных воинов клана Гремучей Змеи. Этим тайное общество колдунов и злых шаманов спровоцировало в Союзе Необходимости раскол, грозящий уничтожить его.

Героям предстоит преодолеть обманчивые каньоны Лабиринта, сумрачные хитросплетения политических интриг гражданской войны и в конце концов разоблачить и уничтожить клан Гремучей Змеи.

ЭПИЗОД СЕДЬМОЙ НА ИОСАФАТА!

Время: *как минимум через несколько игровых встреч после эпизода шестого, когда отряд наконец находит долину Иосафата с помощью пальца Рождённой-В-Котле.*

Герои проходят весь путь от северного Лабиринта до долины Иосафата, в которой члены культа Заблудших ангелов складируют кости тех, кого сожрали. Здесь находятся останки Зрящего-В-Будущее, и отрубленный палец Рожденной-В-Котле в конце концов поможет отыскать его череп.

Когда череп будет возвращен Рождённой-В-Котле, она использует его, чтобы вызвать у героев видение. В нём они станут свидетелями самого начала мрачного становления культа Заблудших ангелов, обретут ещё более глубокое понимание истинной натуры Гримма и узнают о том, как петроглифы Ворона запустили Великое землетрясение. Что куда важнее, они также выяснят, каким образом можно использовать наскальные колдовские знаки, чтобы повергнуть Гримма и его Тринадцать Старейшин.

ЭПИЗОД ВОСЬМОЙ ПОТОП

Время: *начинай этот эпизод после того, как герои найдут семь петроглифов и окропят их своей кровью.*

И вот герои посетили все уголки владений Глад, от северного Лабиринта до Мохаве, и оставили кровавый отпечаток пятерни по крайней мере на семи из знаков Ворона. Двадцать третьего августа 1880-го года они возвращаются в Лост-Энджелс для последней драки с Гриммом и его Старейшинами. Если они преуспеют, лик Мистического Западного побережья изменится навеки. Если же нет, что ж… Кое-кому предстоит отправиться спать без надежды на ужин.

Без малейшей надежды.

1. УХОВЁРТКА

Эта история должна помочь тебе собрать героев в отряд и дать им причину оставаться вместе в дальнейшем. Также она позволит им поучаствовать в некоторых ключевых моментах глобальной истории Мистического Запада, когда Хельстромм раскроет свой секретный план победы в Великих Железнодорожных войнах.

История начинается, — как это частенько бывает на Диком Западе, — вполне невинно. Персонажи игроков находятся в вагоне поезда компании Денвер-Пасифик, направляющегося на запад через горы Сьерра Невада, в Калифорнию или на одну из попутных станций. На дворе холодный декабрь 1879-го. Ты можешь свободно изменить время действия, если это требуется, но имей в виду, что, согласно официальной истории Deadlands, ритуал, который героям предстоит провести в финале всей эпопеи, должен состояться двадцать третьего августа 1880-го года.

Большинство пассажиров находится в поезде уже примерно сутки, так что попроси игроков представить своих персонажей друг другу, в том числе — описать их внешний вид, как они вооружены и т. д. («Смит и Робадрс» позволяет своим пассажирам иметь при себе личное оружие на этом конкретном маршруте). Когда знакомство будет окончено, переходи к следующему описанию.

Несколько минут назад вы услышали странный грохот. Персонал Денвер-Пасифик тоже явно не пропустил его, поскольку проводник в вашем вагоне поворачивает скрытый рычаг, и на окна опускаются бронированные жалюзи. После этого он откидывает одно из сидений и извлекает из потайного отделения винтовку Гатлинга. Ухмыльнувшись и подмигнув, он занимает позицию в передней части вагона у бойницы, которую вы раньше как-то не замечали.

Сквозь узкие щели на зашторенных окнах вы замечаете, что справа от поезда показались фигуры всадников. Это индейцы!

Уже приготовившись к неприятностям, вы внезапно слышите оглушительный скрежет. Нет никаких сомнений, это заблокированные экстренным тормозом колеса локомотива скребут по рельсам. Вас швыряет к голове вагона.

Мир наполняется болью, а потом кувыркается через голову, так что ваши тела болтаются по вагону, будто горошины в маракасе.

Ненадолго воцаряется мрак.

Потом вы слышите крики. Это не стоны пострадавших пассажиров — скорее, так могли бы вопить проклятые души в аду. На самом деле это звук горящей призрачной руды. Его ни с чем не спутаешь.

Всё еще в полубессознательном состоянии вы уже чувствуете жар горящей неподалеку породы. Заставив себя открыть глаза, вы понимаете, что лежите среди обломков вагона. Поезд сошёл с рельсов и теперь извивается вдоль них словно выползшая прямиком из Преисподней громадная железная змея.

Вокруг громоздятся груды горящей призрачной руды и тел недавних пассажиров. Воистину это ад.

Проносится горящий человек, оглашая округу истошными криками. Перед вами он останавливается, только чтобы получить три стрелы, что прилетают откуда-то справа от путей. Индейцы добивают уцелевших!

Ваши действия?

Приближается первая битва из множества предстоящих. Готовь поле боя и расставляй героев вокруг разбитого поезда. Остов охвачен пламенем — котёл взорвался и, засыпав поезд пылью призрачной руды, поджёг его. Каждый раунд герои, находящиеся рядом с пламенем, получают 2d6 урона от жара. Если кто-то падает в огонь, горящая призрачная пыль покрывает и его, после чего несчастный сгорает до костей в течение d6 раундов. Всё это время бедолага носится по полю боя, истошно вопя, а потом умирает, так что постарайся сделать так, чтобы с ге-

роями подобного не случилось. Впрочем, никто не мешает им толкать в огонь своих врагов.

Персонажи могут свободно перемещаться, однако любые крупные предметы, которые они имели при себе, теперь лежат где-то в обломках, и чтоб отыскать их, требуется проверка внимания (подъем означает, что удалось найти два предмета). Это относится к незачехлённому оружию, чемоданам и прочим личным вещам. Можешь пропустить этот момент, сказав, что герои успели схватить оружие и ценности перед крушением. На самом деле это всего лишь способ научить новичков проходить проверки параметров. Хотя, конечно, при грамотном использовании такая деталь может добавить в сцену драматичности.

Если кто-то захочет найти винтовку Гатлинга, принадлежавшую проводнику, требуется проверка внимания и полный раунд времени, после чего оружие обнаруживается под несколькими горящими досками. В магазине двенадцать патронов.

Персонажи, владевшие лошадьми, будут счастливы узнать, что грузовой вагон для скота в хвосте поезда не пострадал и их скакуны живы. Сначала требуется добраться до вагона, потом потратить один раунд на открытие двери, а потом ещё один, чтобы забраться в седло.

Большие ящики, сданные в багаж, также можно найти, успешно пройдя проверку внимания. Тот, кто забрался в нужный вагон, должен потратить на поиски пять раундов или три, если проверка пройдена с подъемом.

ИЗ ОГНЯ ДА В ПОЛЫМЯ

Выжить в крушении удалось только героям и ещё горстке недавних пассажиров. Остальным конец — они здесь только для того, чтобы события были драматичнее, так что можешь смело убивать их по одному-два в раунд. Индейцы едут верхом на быстроногих низкорослых лошадях и вооружены луками и томагавками. Всего в отряде восемь воинов во главе с Чёрным Посохом.

Апачи следуют Старым Путям, а потому огнестрельного оружия не носят. В первую очередь они добивают выживших из луков, после чего отступают, унося своих раненых, если станет слишком жарко. Индейцы не готовы к множественным потерям. Если Чёрный Посох или половина отряда будут убиты или ранены, остальные обратятся в бегство.

Причиной крушения поезда стали не апачи, однако они знали, что это произойдёт. Впереди — громадная дыра в земле, возникшая в результате частичного обрушения тоннеля, проходящего под путями (к нему мы еще вернёмся в своё время).

Чёрный Посох: дикая карта. Используй характеристики индейца-ветерана из «Книги Маршала».

Апачи-воины (по одному на каждого из героев): используй характеристики индейца-воина из «Книги Маршала».

КТО ГОВОРИТ НА ЯЗЫКЕ АПАЧЕЙ?

Если один из индейцев будет взят живым и среди героев и пассажиров есть кто-то, понимающий наречие апачей, воин добровольно расскажет то, что ему известно. Бледнолицые со своими железными конями потревожили духов земли, и те разверзли землю, чтобы поглотить нечестивцев.

После исследования провала обнаруживается, что внизу находится рукотворный тоннель, уходящий в обе стороны — на восток и запад, и в нём проложены рельсы! С востока тоннель засыпан обвалом, а вот с западной стороны никаких серьёзных препятствий не видно.

СВЕТ И ТЬМА

В тоннеле освещения нет, и у отряда, скорее всего, тоже нет ни одного фонаря. Картёжники и прочие заклинатели могли бы что-то придумать по этому поводу, но вряд ли станут, ведь демонстрировать сверхъестественные способности в компании полузнакомых людей — не самое мудрое решение.

Есть вероятность, что у кого-то найдутся спички. На какое-то время это поможет, впрочем, к счастью, идти придётся не слишком далеко. «Свет в конце тоннеля» ждёт всего в паре миль впереди. Если света нет вовсе,

идти придётся на ощупь. Это хорошо — так всему приключению будет задан правильный жутковатый тон.

Примерно через полчаса они начинают слышать отдалённые звуки работающих механизмов и ломаемых скал на западе. Тогда же доносится приглушённый звук взрыва с восточной стороны тоннеля, где ранее герои видели завал. Поезд Уосатч с пополнением запасов для копателей расчистил себе путь с помощью динамита. Ещё через пару минут он догоняет отряд.

НА ВОЛОСКЕ

Пусть все пройдут проверку внимания. Получившие успех замечают, что с потолка сыплются мелкие камешки, и чувствуют, как начинает вибрировать пол. В следующую минуту они видят тусклый отсвет, приближающийся с востока. Это поезд!

Состав совсем маленький — бронированный локомотив и две платформы, загруженных шпалами и рельсами — снабжение для строительства пути, который прокладывают под горами Сьерра-Невада. Состав не набирает большой скорости, опасаясь новых завалов, но даже медленно идущий поезд способен размазать любого, кто окажется на путях.

Спастись не так уж трудно — тоннель широкий и пустой. Также довольно просто будет спрятаться — имеется несколько ниш и больших глыб, за которыми можно укрыться, пригнувшись. Если хочешь создать напряжение, пусть чей-то сапог или подкова лошади застрянет между шпал. Успешная проверка силы (либо верховой езды) позволит освободиться, но пострадавший явно будет напуган.

В этой ситуации нет риска погибнуть — разве что кто-то целенаправленно прыгнет под поезд, — однако ты можешь использовать её, чтобы повысить градус напряжения и подстегнуть повествование. Те, кто успешно пройдёт ещё одну проверку внимания, могут уверенно сказать, что на поезде была изображена эмблема Уосатч. Через минуту или около того состав замедляет ход где-то впереди.

МОЛЧАЛИВЫЙ СТРАЖ

К тому времени, когда шум работ становится настолько громким, что приходится почти кричать (до лагеря теперь около полусотни ярдов дальше по тоннелю), наши исследователи натыкаются на нечто, напоминающее большую пузатую печь-буржуйку, стоящее прямо рядом с путями. Дальнейший осмотр позволяет обнаружить, что сбоку к «печке» прикреплен пулемёт Гатлинга. С другой стороны торчит что-то, напоминающее лапу-захват.

Успешная проверка общедоступных знаний позволит понять, что это один из невероятных автоматонов доктора Дариуса Хельстромма! Механический человек не открывает огонь,

Секрет автоматонов

Автоматоны Хельстромма выставляются как величайшее достижение новой науки. А ещё это самый тщательно охраняемый секрет корпорации Уосатч.

Многие безумные учёные способны заставить двигаться механическое существо или «запрограммировать» его с помощью цилиндров со штырьками, чтобы оно было способно играть на пианино. Однако никто до сих пор не в силах понять, каким образом механические люди Хельстромма ухитряются оценивать окружающую действительность. Они могут изменять свой шаг, чтобы подняться по ступеням, «слышат», как кто-то крадётся у них за спиной, и даже принимают решения, в какие цели стрелять из гатлинга, а где лучше подойдёт огнемёт или иное тяжёлое вооружение.

Тайна стоит миллионы, что совсем не удивляет менее именитых безумных учёных Мистического Запада. Некоторые подозревают, что в невероятных механизмах Хельстромма на самом деле сидят люди. Совсем уж единицы, успевшие приобщиться к разного рода мрачным тайнам, считают, что управляющие системы автоматонов и впрямь были когда-то людьми, ныне обращёнными в какую-то разновидность нежити, контролирующей механическую оболочку.

поскольку получил приказ стрелять в чудовищ, а не в людей (а ещё он не способен разговаривать, так что пусть понервничают, обходя смертоносного стража).

Если любопытный герой решает ощупать автоматон, тот мигом «просыпается» и принимается беспорядочно размахивать рукой. Пусть персонаж пройдёт проверку ловкости и при провале получит уровень усталости от синяков и шишек, который исчезнет через час.

Если отряд всерьёз настроен исследовать автоматон, тот атакует. Не лучший вариант развития событий, потому что это очень суровый противник, и даже если его победить, голова автоматона взрывается будто граната (3d6 урона в пределах среднего шаблона), уничтожая любые следы мозга зомби, находящегося внутри. Возможно, стоит подумать о том, чтобы «спасти» отряд своевременным появлением рабочих Хельстромма.

Автоматон (1): используй характеристики из «Книги маршала».

БРИГАДА УОСАТЧ

Примерно в пятидесяти ярдах за часовым автоматоном герои видят обогнавший их ранее поезд в облаке оседающего пара. Полдюжины человек разгружает материалы с платформ. Пар ограничивает видимость, так что герои имеют все шансы подобраться близко незамеченными.

Когда люди наконец замечают отряд, то окликают героев. Это ветераны железнодорожных войн, так что они не склонны палить, не разбираясь. В случае чего они обучены стрелять без раздумий, но прекрасно отличают случайных прохожих от вражеских бойцов (или чего похуже).

Железнодорожные воины Уосатч (по одному на каждого из героев): используй характеристики из «Книги Маршала».

Чарли Бакс Бакнер

Чарли Бакс — истинный сын Запада, и его не пугают пар и сталь. В списках работников Хельстромма он один из лучших. Это не значит, что его револьвер стреляет только по приказу «доброго доктора» — просто Чарли обладает достаточной (для фронтира) мерой совести, чтобы вести дела честно.

Чарли Бакс был выбран для этой работы потому, что Хельстромм, пожелав присутствия прессы (в лице Лэси О'Мэлли) на строительстве, быстро осознал, что его менее склонные к раздумьям головорезы могут произвести на репортёра не самое подходящее впечатление. Кроме того Чарли Бакс — один из лучших бригадиров Хельстромма — не потому, что так уж хорошо знает железнодорожное дело, а из-за способности стремительно завоёвывать уважение рабочих, отданных ему в подчинение.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, выживание d8, выслеживание d6, драка d8, знание (железные дороги) d6, маскировка d6, стрельба d8, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 1.

Изъяны: преданность (Хельстромм).

Черты: бугай, хладнокровие.

Снаряжение: кольт «Гром».

ДАЛЬШЕ ПОЙДЁМ ВМЕСТЕ

Если начнётся перестрелка, железнодорожные воины Хельстромма не будут дурить. Они тщательно целятся, используют укрытия и пытаются договориться с противником. Их командир Чарли Бакс Бакнер — хладнокровный ветеран множества схваток. При минимальной удаче даже после нескольких выстрелов герои и бригада Уосатч имеют все шансы уладить дело миром и перейти к переговорам.

Стрелки Бакнера не боятся крови, однако всеми силами стараются избежать жертв. Им это важно. Пресса не дремлет. Когда наконец будет налажен контакт, Бакнер отдает команду, и проходчики нерешительно приглашают героев присоединиться к их экспедиции.

— *Боюсь, мне придётся заняться, хм, обеспечением вашей безопасности, пока мы не прибудем в Лост-Энджелс. Это вряд ли*

займёт больше, чем неделю времени. Мы просто не имеем права допустить, чтобы хоть слово о том, что мы уже так близко, достигло посторонних ушей, если не желаем увидеть, как бойцы всех железнодорожных компаний Запада слетятся к нам, будто мухи к коровьей лепёшке.

Однако, не волнуйтесь. Вы в полной безопасности. С нами тут парочка знаменитостей, так что защита на высшем уровне. Кто? Ну, тот парень из «Эпитафии Тумстоуна» — Лэси О'Мэлли. Автор всех этих странных жутких историй. Давайте-ка я вас представлю.

За поездом снабжения расположен сам лагерь. Герои видят свет десятка развешанных там карбидных фонарей и больших костров. Несколько дюжин человек разравнивают противоположную стену кирками, а дальше по тоннелю грохочет что-то огромное и мощное.

Штабеля снаряжения, шпал, ящиков с продовольствием, бочонков с водой и даже взрывчатки окружают щеголеватый спецвагон, прицепленный ко второму локомотиву, который стоит на рельсах впереди поезда снабжения.

Герои обнаружили тоннель Хельстромма, проходящий под Скалистыми горами и хребтом Сьерра-Невада, — тайный железнодорожный путь, который по мнению доброго доктора поможет ему выиграть Великие Железнодорожные войны.

Бакнер направляется на запад мимо поезда снабжения прямиком к роскошному спецвагону. Если спросить его о грохоте из тоннеля, он кратко объясняет, что там работает «машина-копатель».

Бакнер кивает двоим мрачным охранникам у вагона — вы замечаете, что они вооружены дробовиками Гатлинга, — и один стучит по косяку в неровном, явно условном ритме. Изнутри вы не слышите ничего, грохот из тоннеля заглушает все звуки, но кто-то, должно быть, отвечает, поскольку охранник кивком головы указывает вам на дверь.

Вы поднимаетесь на заднюю платформу и оказываетесь в самом роскошном железнодорожном вагоне, какой только видели в жизни. Стены обиты красным бархатом и планками вишнёвого дерева. Бронзовые украшения и поручни подчёркивают контраст с пылью и грязью, царящими снаружи, а на узком обеденном столе больше серебра, чем выходит из виргинских шахт.

Однако более всего ваше внимание привлекают два человека, сидящих в плюшевых креслах в противоположном конце вагона. Один из них, вне всяких сомнений, знаменитый Лэси О'Мэлли. На нём всем известные белые костюм и шляпа, хотя даже в неверном свете свечей заметно, что модный наряд видал лучшие деньки. Журналист приветливо улыбается и касается полей шляпы.

Второй человек сидит, откинувшись, и держит в руках планшет. На незнакомце багряный смокинг, а зубах он сжимает трубку. Черты лица теряются в тени, но в следующий момент он подаётся вперёд, и вы видите пронзительные серые глаза. Это никто иной, как доктор Дариус Хельстромм.

Оба охранника у входа в вагон Хельстромма — меченые. Внутри есть и другие стражи — механические тарантулы «дремлют» в пустотах над потолком. Если герои по-настоящему начнут угрожать Хельстромму, всё это воинство явится в мгновение ока. Для героев нет никаких причин бросаться на доктора, так что, если игроки знают слишком много о Мистическом Западе, не забудь напомнить им об этом сейчас.

ОХРАННИКИ-МЕЧЕНЫЕ (2)

Эти два стрелка — личные телохранители Хельстромма. По крайней мере они так думают. На самом деле доктор следит за ними, изучая странную особенность, называемой в народе «меткой смерти». Когда исследование будет окончено, он намерен вскрыть их и посмотреть своими глазами, как работает этот «механизм».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, выживание d8, драка d6, знание (оккультное) d6, маскировка d8, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **выдержка:** 2.
Изъяны: преданность (Хельстромм), дурной характер.
Черты: заживление, меткий стрелок, шестое чувство.
Снаряжение: дробовик Гатлинга,
Особенности:

- **Меченый:** выдержка +1; необходимо спать d6 часов каждую ночь; только выстрел в голову может убить; если меченый «умирает» не от попадания в голову, то он всего лишь теряет сознание на d6 дней.

Лэси О'Мэлли: дикая карта. см. стр. 243.

Доктор Дариус Хельстромм: дикая карта. Используй характеристики из «Книги Маршала».

Механический тарантул (6): используй характеристики из «Книги маршала».

САМ ДОКТОР ХЕЛЬСТРОММ?

Доктор Хельстромм как раз решил выкурить трубочку и обсудить с Лэси О'Мэлли новый пресс-релиз, чтобы уточнить детали, которые попадут (а также те, что не попадут) на страницы «Эпитафии». Обычно он очень не любит, когда его отрывают от работы, но сегодня доктор находится в прекраснейшем настроении. Он почти уверен, что скоро выиграет Великую Железнодорожную войну, тем самым продемонстрировав всем скептикам мощь своего невероятного интеллекта.

Кроме того он понимает, что ему потребуется хорошо выглядеть в прессе, чтобы перебороть клевету, которую возводят на него как архивраги Уосатч — «Смит и Робардс», так и загадочный и надоедливый «агент Смит» из Солт-Лейк-Сити. Именно поэтому сюда приглашён Лэси О'Мэлли, а доктор встречает наших героев нехарактерными для него радушием и дружелюбием — даже почти восхищением.

Первая фраза Хельстромма звучит примерно как: «Добро пожаловать, странники. Что привело вас в наш скромный лагерь?»

После того, как кто-нибудь обрисует ситуацию, Хельстромм переводит взгляд на Бакнера, который говорит: «Мы уже отправили рабочих заделать этот провал».

Удовлетворив свою любопытство, «добрый доктор» выбрасывает проблему из головы и обращается к новоприбывшим уже с легким самодовольством.

— Возможно, вам доводилось слышать, что Уосатч не нашлось места в так называемых Великих Железнодорожных войнах? Уверен, мистер О'Мэлли неоднократно писал об этом в прошедшем году.

На самом же деле мы разработали революционный способ преодолеть эти коварные горы. Вы и сами видели, каково приходится этим фиглярам из «Смит и Робардс», так что должны понимать, для чего нам всё это.

Примерно в полумиле камня и почвы от нас прямо сейчас работает новая машина столь потрясающей сложности, что лишь я один

в состоянии обслуживать её. Вот почему я прибыл сюда лично.

По моим расчётам мы должны достигнуть Калифорнии в течение нескольких дней. Там мы соединим рельсы с уже проложенной линией и через два дня въедем прямиком в Лост-Энджелс. Там мы продемонстрируем преподобному Гримму неотвратимое наступление прогресса и положим конец этим проклятым затянувшимся Железнодорожным войнам.

Вы станете нашими спутниками, гостями и свидетелями поистине эпохальных событий. Мистер Бакнер, прошу вас, проследите, чтобы наши гости были накормлены, и покажите им лагерь и окрестности — в особенности те места, где они могут случайно пострадать.

Хельстромм отсылает героев, но перед этим может ответить на несколько вежливых вопросов. Если начать грубить, мистер Бакнер дружелюбно, но непреклонно заявит, что Дариусу требуется «вернуться к работе». Служитель Мора безжалостен, но не отличается злобностью или дурным нравом. Он не отвечает на провокации, в особенности когда в лагере находится О'Мэлли.

Чем бы ни окончилась беседа, героям позволят уйти не раньше, чем пути пролягут до Лост-Энджелса, — Хельстромм опасается, что о тоннеле узнают другие железнодорожные бароны, однако с радостью готов нанять их на любую подходящую работу (охранников, разнорабочих, репортёров, бригадиров и т. д.). Доктор принимает героев как гостей, предоставляет палатки и сытную кормёжку, и с этого момента искренне считает их частью «своей команды».

Если герои проявляют открытую враждебность или не желают подчиниться требованиям Уосатч, их запирают в карцере. В случае, если с ними будет слишком много проблем, парочка покойников на службе Хельстромма без колебаний заткнет буянам рты и сложит штабелем в укромном уголке. Как это представить перед О'Мэлли, можно и попозже решить.

Слово О'Мэлли

О'Мэлли найдёт героев снаружи и задаст им ещё несколько вопросов о происшествии, в результате которого они оказались здесь. Также ему интересно всё, что только герои готовы рассказать о своих личных судьбах. Лэси утверждает, что всего лишь собирает сведения для будущих материалов, но на деле он уже подметил нечто особенное в людях, стоящих перед ним, и хочет разузнать о них побольше.

Не делай Лэси слишком надоедливым — важно, чтобы в дальнейшем между ним и героями установилось взаимное уважение (нравиться друг другу они, впрочем, не обязаны). Пусть они просто пообщаются с бесстрашным репортёром, это отличная возможность для каждого игрока подробнее раскрыть своего персонажа перед остальными.

НАПАДЕНИЕ ТОННЕЛЬНЫХ ТВАРЕЙ

Героям выделяют участок земли на достаточном расстоянии от места работ, где они могут разбить лагерь, а также запас еды и воды (и даже вина, если они захотят!).

Несколько часов спустя (приблизительно в десять часов вечера), появляется Бакнер. Указав большим пальцем через плечо на одного из меченых Хельстромма, он говорит: «Дейв сказал, у нас проблемы. У него чутьё на этих тварей».

В следующий миг герои слышат рокот пулемёта Гатлинга охранника-автоматона примерно в пятидесяти ярдах за лагерем. (Не все настолько уверены в точности прицела машины, чтобы позволять ей открывать стрельбу рядом с палатками). Бакнер созывает группу охранников (в том числе обоих меченых) и выдвигается на восток на помощь автоматону, перед уходом попросив гостей остаться здесь и защитить рабочих и спецвагон, если что-то прорвётся мимо него и остальных.

Примерно через минуту после их ухода герои слышат, что беда стряслась и на западе — в той стороне как раз находится машина-проходчик. Копатели сбегаются в центр лагеря к кострам, и один из них выкрикивает: «Док Хаггерти остался в машине! Его надо спасти!»

Если этого не достаточно, чтобы подтолкнуть героев к действию, из спецвагона появляется доктор Хельстромм. «Мой коллега, доктор Хаггерти, похоже, оказался в ловушке. Хоть я и уверен в том, что корпус Уховёртки способен защитить его от любой угрозы, однако вы сильно успокоите мои нервы, джентльмены, если согласитесь присмотреть за ним». Хельстромм не станет платить за услугу — он и так считает, что герои по гроб жизни обязаны ему за полученную возможность наблюдать, как Уосатч вписывает свое имя в историю. Рядом с ним стоит Лэси, с нетерпением ожидающий от своих новых знакомых акта героизма.

Уховёртка

Будем считать, что герои отправляются на помощь. Их задача, — отыскать оператора Уховёртки, запертого внутри машины стаей молодняка тоннельных тварей. Твари пытаются прогрызть кокпит, но пока не справились. В конце концов, конечно, они могли бы добиться успеха — их жвалы отлично дробят скальные породы. Тем не менее, Уховёртка тоже не так проста, и ещё несколько минут корпус продержится.

Удивительная машина изначально создавалась для более серьёзной цели, нежели бурение тоннелей под Скалистыми горами или Сьерра-Невада. С помощью проходчика Хельстромм без шуток собирался докопаться до самой Преисподней. Впрочем, подгорный тоннель — тоже неплохое испытание, а кроме того это поможет Хельстромму выиграть Железнодорожные войны, так что польза вполне ощутима.

Уховёрткой управляет профессор «Счастливчик» Хаггерти — коренастый и грубый человек с безумным взглядом, с виду — самый настоящий подгорный гном из народных сказаний. Большую часть времени он проводит в борьбе с системой управления Уховёртки, изо всех сил не позволяя ей сбиться с курса, либо ползает в потрохах проходчика, что-то ремонтируя. Всем инструментам он предпочитает молоток и кувалду, даже если ситуация требует более деликатного воздействия.

Хаггерти не может толком обороняться — он просто сидит внутри и ждёт, пока кто-нибудь явится на помощь. Если тебе нужно подстегнуть героев, скажи, что на корпусе машины под натиском жвал тварей начинают появляться первые трещины.

Вот одна из возможностей сделать это приключение поистине героической историей. Молодь тоннельных тварей сравнительно легко гибнет от выстрелов или ударов, а добрая драка поможет отряду сплотиться. Ничто так не сближает людей, как совместное битьё чьих-то морд.

Профессор «Счастливчик» Хаггерти: используй характеристики безумного учёного из «Книги Маршала». Он вооружён здоровенным гаечным ключом (сила + d4).

Тоннельные твари, молодые (по две на каждого из героев): используй характеристики из «Книги Маршала».

ВРЕМЯ СПАТЬ

После боя рабочие сгребают останки тварей в кучу и сжигают. О ранах тоже есть кому позаботиться — в лагере имеются свои хирурги, — так что, пропустив последнюю чашечку кофе, можно укладываться спать. Лэси зарисовывает мёртвых жуков и расспрашивает каждого из героев о его роли в схватке. Рабочие явно не слишком впечатлены тварями — те, пусть и опасны, явно имеют вполне естественную природу.

Между тем Лэси очень интересует реакция героев на тварей. Гигантские насекомые — это одно, но что, если они столкнутся с чем-то по-настоящему потустороннем? Как герои будут действовать тогда? Тоннельные твари — хорошая отправная точка для этого разговора, ведь, с одной стороны, они действительно всего лишь муравьи-переростки, а с другой, — находятся почти на грани того, что можно считать естественными явлениями.

Когда разговор будет окончен, большинство рабочих отправляются на боковую, чтобы получить несколько законных часов относительно спокойного сна, пока Хаггерти и Хельстромм чинят Уховёртку.

Последующие несколько дней пролетят быстро — бригада Уосатч продолжает прокладывать тоннель сквозь Сьерра-Невада и горы Сан-Габриэль. Ничего по-настоящему примечательного за это время не случится, так что можно смело пропустить этот период, если персонажи игроков сами не станут причиной каких-то неприятностей.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

А дальше, без промедления, мы переходим к следующему эпизоду нашей кампании.

2. ДИКАЯ ГОНКА ДОКТОРА ХЕЛЬСТРОММА

У наших стрелков было несколько дней, чтобы отдохнуть, подлечиться и пообщаться с доктором Хельстроммом или Лэси О'Мэлли, если им так уж этого хочется. Теперь настало время снова встать в стремена и двигаться дальше.

Почти неделю вы провели во мраке подземном. Пять минут назад Уховёртка замолчала, и несколько проходчиков подбежали к поезду, улюлюкая и крича, что видели солнечный свет!

Вы собираете своё снаряжение и присоединяетесь к толпе. Впереди пролом, достаточный для прохода человека, и сквозь него рвётся ослепительный солнечный свет. Восхитительное зрелище.

Доктор Хельстромм улыбается и направляется к пролому, на ходу пожимая руки своих рабочих. «Мы сделали это», — говорит он негромко. — «Мы это сделали».

С широкой улыбкой железнодорожный барон говорит:

— Мистер Бакнер, достаньте шампанское.

Бутылки расходятся по толпе, звучат тосты. Тут и там взлетает пена, а потом люди, прикрывая глаза от света, устремляются навстречу тёплому уличному воздуху.

Судя по всему вы находитесь в безводной пустыне у подножия горного хребта. Если верить рабочим, Уосатч, это Калифорния. Пока вы пытаетесь собраться с мыслями, команда из двух человек выталкивает на ровное место странного вида конструкцию на колёсах. Это паровой экипаж.

— Отыщите нашу команду, мистер Шоу. Пусть направляются сюда, — говорит Хельстромм, продолжая улыбаться.

Котёл экипажа разжигают, на его грузовые платформы укладывают припасы, после чего на борт забираются водитель и три охран-

ника. Под ещё один радостный вопль толпы, взмахнув шляпой, водитель с места направляет машину в пустыню.

Доктор Хельстромм подходит к вам, допивает свой бокал шампанского и кивает.

— Мы не можем точно сказать, где именно находимся. Участки сверхтвердой породы… и различные неполадки… заставили нас несколько отклониться от изначального курса. Однако наша западная бригада всего в нескольких милях. И как только мистер Шоу её отыщет, она прибудет сюда.

Нам необходимо закончить прокладку пути и пробиться к Лост-Энджелсу за несколько дней. Да, я сказал «пробиться». Суррогатный правитель этого «вольного и священного города заблудших ангелов» отрицает наше право на проход. Пока что.

Если вы соберете свои вещи и подниметесь на борт, мы отправимся в путь вместе. Не волнуйтесь, мой поезд в рельсах не нуждается.

Телохранители Хельстромма и Чарли Бакнер грузятся на «Добрые намерения», а рабочие тем временем продолжают очищать тоннель позади. Героев также приглашают на борт, и если они не хотят застрять в пустыне и пропустить эпохальный момент, им лучше согласиться.

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ

Удивительный поезд Хельстромма снимает себя с рельсов и движется вперед по голой земле. Несколько миль он с грохотом катится по кочкам, а потом над горизонтом становится виден алый геодезический воздушный шар, отмечающий расположение путей Уосатч.

Полчаса спустя «Добрые намерения» встречают радостными криками путеукладчики, бригадиры и охранники. Даже окружающие лагерь автоматоны подходят ближе, привлечённые переполохом.

Поезд выкатывается в центр лагеря к шумной толпе, крыша спецвагона раскрывается, и Хельстромм поднимается в выдвижной башенке с мегафоном в руке.

— Приветствую вас, мои верные друзья! Мы сделали это! Всего несколько миль рельсов отделяют нас от завершения первой трансконтинентальной железной дороги!

Вы все были частью этой попытки, частью нашей компании. А теперь ваши имена записаны в истории!

Пройти нам осталось совсем чуть-чуть, но эти шаги могут оказаться самыми сложными. Продолжите эту линию до тоннеля на востоке, а я отправлюсь прямиком в Лост-Энджелс навстречу преподобному Гримму и его фанатикам.

Мистер Бакнер, пусть все присутствующие получат дополнительный месячный оклад в честь нашего замечательного достижения. И откройте еще несколько ящиков шампанского, пока оно осталось!

Рабочие, обезумев от щедрости хозяина, бросаются к ящикам, полным шампанского (дешёвого). Хельстромм и экипаж «Добрых намерений» готовятся отбывать немедленно. Железнодорожный барон приглашает своих гостей составить ему компанию. Напомню, что через пустыню нет другого пути, так что предложение стоит принять.

НАПАДЕНИЕ ЖЕЛЕЗНОГО ДРАКОНА

Хельстромм не подозревает, что один из рабочих в его бригадах — крайне талантливый шпион Чанга, и ему удалось передать весточку для Айрон Дрэгон о грядущем триумфе доктора.

Люди военачальника находились неподалеку уже несколько недель, наблюдая, сыграет ли ставка доктора Хельстромма. Самый крупный из отрядов уже направляется к концу путей и навстречу поражению. Остальные под командованием доверенного лейтенанта военачальника, Су Красные Лепестки, нападут на «Добрые намерения» через полчаса после того, как поезд двинется в путь.

Состав не отличается большой длиной — локомотив, пассажирский вагон, в котором едут герои, и собранный по индивидуальному про-

екту спецвагон Хельстромма. Во время стычки герои могут перемещаться, куда захотят, за исключением бронированного спецвагона, который ради безопасности железнодорожного барона заперт надёжнее, чем банковский сейф.

Пусть игроки разместят своих героев в вагоне, как им захочется, а потом начинай заварушку со взрыва.

Вы несетесь вперед, и вдруг слева раздается грохот сильного взрыва. «Добрые намерения» сильно кренится на правый борт… Но потом со скрежетом падает обратно на рельсы. Комья земли и камни барабанят по крыше, а ещё вы слышите стрекот, который, без сомнения, издаёт пулемёт Гатлинга.

Над поездом кружит на гирокоптере Су Красные Лепестки, и первым ударом она пыталась взорвать котёл. У неё имеется ещё одна бомба, но не дай ей уничтожить поезд — пусть герои пройдут проверку внимания и отгонят её беспорядочной стрельбой. Из-за большой скорости и размера цели на проверки стрельбы Су налагается штраф –4.

Если гирокоптер Су оказывается серьёзно повреждён, она закладывает вираж и скрывается из виду, оставив за собой дымный шлейф. Конечно, она не погибает. Время Су ещё придёт, но не сегодня. Герои встретятся с ней в Шэн Фэне.

Су Красные Лепестки: дикая карта. Используй характеристики из «Книги Маршала».

На перегонки с «Добрыми намерениями» со скрытых позиций устремляются два паровых экипажа, набитых Каньонными Крысами Чанга с особым подкреплением — в одной из повозок сидит самый настоящий китайский огр!

Сразу после взрыва бомбы Чарли Бакс Бакнер кричит героям: «Защищайте поезд!» — и вместе с обоими мечеными стрелками бросается к личному вагону Хельстромма. Втроём они встают за гатлинги, ранее скрытые в крыше спецвагона, остальным предлагается отстреливаться из бойниц пассажирского вагона.

Героям предстоит столкнуться с двумя паровыми экипажами, полными безумных мастеров боевых искусств, которые пытаются взять поезд на абордаж и прорваться в спецвагон. Это у них всё равно не выйдет — своё укрытие добрый доктор укрепил призрачной сталью, — но героям об этом узнать неоткуда.

В первом экипаже находятся пятеро мастеров боевых искусств, водитель, стрелок с Гатлингом и китайский огр. Стрелок бьёт по окнам, чтобы прикрыть высадку остальных. Во втором экипаже — водитель, стрелок с огнемётом и ещё пятеро мастеров боевых искусств.

Мастера боевых искусств (10): используй характеристики из «Книги Маршала».

Водители/стрелки (4): используй характеристики пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

Китайский огр: см. стр 231.

РЫБАЛКА ПО-КОВБОЙСКИ

Если герой свалится с поезда, он получает 4d6 урона и должен пройти проверку ловкости, либо выронить всё, что держит в руках. Забраться обратно на поезд — задача весьма непростая, но доктор Хельстромм подготовился к самым разным неожиданностям. В следующий раунд после падения героя, один из пропеллеров, зачем-то прилаженных к крыше спецвагона, срывается со своего места, взлетает и устремляется к упавшему. Достигнув цели, устройство сбрасывает веревку с крюком. В следующем раунде оно догоняет поезд и ссаживает пассажира на крышу спецвагона, после чего вновь возвращается на своё место.

Эти мелкие летающие автоматоны устроены так же, как их большие собратья: мозг зомби помещён в коробочку с пропеллером и управляет действиями машины. Они способны поднимать до трехсот фунтов и двигаются примерно вдвое быстрее поезда. Эти конкретные «запрограммированы» только на то, чтобы подхватывать упавших пассажиров и возвращать их на борт. Как и прочие автоматоны, они обладают зачатками интеллекта и не станут спасать тонгов или других врагов, если те свалятся на землю, считая своими «друзьями» только героев и обслугу поезда.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Герои вот-вот подберутся к третьему эпизоду кампании. Не волнуйся, уже скоро им достанется побольше свободы действий.

3. ВЗРЫВНАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ!

Следующим утром на рассвете «Добрые намерения» вкатывается в предместья Лост-Энджелса навстречу судьбе.

Ночь кончилась, и солнце выглянуло из-за горизонта. Наступил тот самый смутный час, когда тьма ещё не согласилась отступить перед светом дня. Луна в небе красна, словно кровь.

Машинист говорит, что Лост-Энджелс всего в паре минут езды. Вы собираетесь на крыше локомотива, чтобы своими глазами увидеть исторический момент. Поезд замедляется, и вдалеке вы видите город. Он лежит за обрывистыми холмами, но даже отсюда вы уже можете различить шпили собора Гримма.

Между собой и Лост-Энджелсом вы видите огни сотен костров, освещающих множество флагов. По мере приближения вы различаете знамёна Дикси Рейлс и Байу Вермиллион на юге и Юнион Блу с Блэк Ривер на севере. Чанг и Айрон Дрэгон, судя по всему, уже сказали своё слово.

Дальше, между этими толпами и Лост-Энджелсом, видны сотни одетых в красные рясы фигур, освещенных двумя невероятно огромными кострами. Видимо, это ангелы-хранители Лост-Энджелса. Перед ними стоит одинокая сухопарая фигура в чёрном балахоне, из-под чёрной шляпы струятся длинные белые волосы. Это преподобный Гримм.

«Добрые намерения» замедляет ход, приближаясь к концу путей Уосатч. Рабочие там успели собрать из шпал и брёвен импровизированный, но с виду крепкий форт и вооружились до зубов. Вы видите автоматоны, людей с огнемётами, прыжковые ранцы. Несколько человек в белых лабораторных халатах возится со стаей механических пауков величиной с собаку.

Под затихающий скрежет ваша поездка оканчивается у баррикады, поезд окутывает облако пара, котёл шипит и стонет. Доктор Хельстромм появляется из своего спецвагона и забирается к вам на крышу.

— Здесь вершится история, о мои новые друзья. Кровавая, жестокая история. И тем не менее даже преподобному Гримму не остановить прогресс. «Железнодорожным войнам» конец. Мы вышли на рубеж, разрази меня гром. И теперь все мы сможем обратиться к… Более важным вопросам.

Осталось всего-то одно последнее дельце — «переговоры» с Гриммом. Да, здесь мы в меньшинстве, и на хвосте у нас несколько «друзей», но я далеко не беспомощен. Советую остаться в лагере и держаться подальше от надвигающегося шторма. Оружие, которое я приготовил, не слишком разборчиво, и не хотелось бы, чтобы вы после всего, что сделали для Уосатч, испытали на себе столь разрушительную силу.

Леди и джентльмены, удачи в ваших странствиях. Возможно, нам ещё придётся встретиться в другом месте, в другое время.

БИТВА ЗА ЛОСТ-ЭНДЖЕЛС

Стоит отметить, что первый выстрел в кровавой битве, позднее ставшей более известной как Битва за Лост-Энджелс, совершил снайпер Дикси Рейлс. По крайней мере именно так всё выглядело. На самом деле снайпер был «кротом», которого Хельстромм несколько месяцев назад внедрил в ряды бойцов Дикси Рейлс. Сама выпущенная пуля была спроектирована так, чтобы при попадании разлететься на безвредные фрагменты, но даже зная об этом, Хельстромм надел под сюртук сверхлёгкий бронежилет.

Сразу после «выстрела, который услышал Запад», сам Ад разверзается на поле боя. Вообще это сравнение можно довольно часто встретить на страницах книг о Мистическом Западе, но, поверь, в этот раз оно как никогда близко к истине. Железнодорожные бароны собрали на последнюю битву всё самое мощное и кошмарное, что у них только было, и больше не беспокоятся о том, что кто-то узнает про их заигрывания с демонами или чудовищами.

Бойцы Уосатч залегают за своими баррикадами и первые минуты боя только обороняются. Герои могут присоединиться к ним или спасаться бегством по направлению к относительно безопасным холмам на востоке. В любом случае, опиши игрокам события вокруг конца путей.

На импровизированный форт Уосатч обрушивается шквальный огонь. Орудия грохочут, в баррикады глухо впиваются пули. Автоматоны открывают стрельбу из гатлингов, пока остальные бойцы пригибаются за укрытиями в ожидании неминуемой атаки противника.

На севере вы видите солдат Юнион Блу — несколько отрядов, оснащённых прыжковыми ранцами и огнемётами. Они сражаются с женщинами, одетыми в чёрную кожу, — это знаменитые ведьмы Уичито, которые выкрикивают заклинания и громко щёлкают кнутами.

Напротив них снайперы Конфедерации под флагом Дикси Рейлс и огромная толпа мрачных стрелков в красных кушаках Байу Вермиллион. Оркестр Байу Вермиллион — три оскалившихся трубача-скелета, — изо всех сил выдувает воодушевляющий бравурный реквием.

Пусть несколько раундов герои делают, что захотят. Когда будешь готов, скажи, что сквозь облака дыма проступает фигура человека, идущего прямо к отряду. Наконец из тумана войны появляется Лэси О'Мэлли. Удостоверившись, что его слушают, он говорит:

— Я прошу вас о помощи. Мой старый друг, Сэм Хельман, сейчас в Лост-Энджелсе, и я подозреваю, что у него проблемы. Под проблемами я подразумеваю, естественно, смертельную опасность. Поскольку Гримм и большая часть его паствы сейчас здесь, возможно, сейчас наилучший шанс для меня добраться до моего товарища. Но в одиночку я не справлюсь. Вы мне поможете?

Это очередная незаметная проверка, Маршал, которую Лэси собирается устроить героям. Ранее он уже выяснил, как они реагируют на странных чудищ вроде тоннельных тварей, а теперь хочет знать, насколько сильна их совесть.

ЗАБИЯКА-ФАНАТИК

Если О'Мэлли удаётся уговорить героев пойти с ним, отряду предстоит опасная прогулка до Лост-Энджелса длиной в час. Пока они будут обходить кипящую битву, описывай происходящее кровопролитие поярче, время от времени с многозначительным видом совершая загадочные броски игральных костей. Это должно помочь держать игроков в должном напряжении.

Лост-Энджелс будто вымер. Большая часть последователей Гримма отправилась с ним на битву, а тем, кто слишком молод или дряхл для этого, велено было запереться по домам и не выходить, пока всё не закончится. Улицы сумрачны и пустынны, только редкие тощие собаки перебегают из тени в тень. Отдалённые взрывы и очереди доносятся с поля боя, вспышки озаряют небо в той стороне.

Отправившись бороться с волками, Гримм не стал оставлять свой курятник совсем без охраны. Несколько звеньев ангелов-хранителей ходят по улицам. Каждый патруль состоит из пяти бойцов (см. характеристики в «Книге Маршала»), они считаются активными охранниками (см. «Дневник авантюриста). Пусть герои пройдут две проверки маскировки: одну, чтобы добраться до убежища

Сэма Хельмана, вторую — чтобы покинуть город. Провал любой из них означает, что отряд попал в поле зрения патрульных. Те кричат: «Вы нарушаете правило комендантского часа!» — и открывают огонь. Любое столкновение со стрельбой привлекает ещё десять ангелов-хранителей, которые прибывают на место боя в течение d6 раундов.

Пробираясь через Лост-Энджелс, герои натыкаются на шокирующее зрелище.

Где-то впереди раздаются голоса. Похоже на раненых, которые возвращаются из боя. Миг спустя, из полумрака появляется фургон, запряжённый парой мулов, и вы слышите собачий скулёж. Полтора десятка ангелов-хранителей сопровождают повозку, она полностью загружена чем-то объёмистым, но из-за тента не разобрать, что именно это за груз. «Тпру», — говорит возница, и фургон останавливается в неприятной близости от вашего укрытия.

Пара ангелов спрыгивает на землю, на повозке остаётся женщина. На ней белые одежды, её волосы стянуты на затылки в тугой узелок, и она не говорит ни слова.

— Слава Богу, это вы, сестра Андреа, — говорит один из пеших раненых. — Мы уж думали, нам конец. Вы не могли бы?..

Внезапно один из ангелов равнодушно и сильно бьёт говорившего по лицу, сбивая с ног. Бойцы ввосьмером окружают раненых, будто стая волков, и принимаются методично работать дубинками.

— Помогите! — кричит кто-то из жертв. — Боже, нет! Не забирайте нас туда! Что угодно, только не это!

Потом крик захлёбывается и стихает, и ещё несколько секунд тишину нарушают лишь глухие удары. Потом ангелы-хранители оттаскивают неподвижные тела к фургону, отгоняют собак и запихивают добычу внутрь.

Женщина окидывает улицу пристальным взглядом, удостоверяясь в отсутствии свидетелей. Фургон с громыханием уползает в ночную тьму, Лэси О'Мэлли, раскрыв рот, провожает его ошарашенным взглядом.

Лэси и герои узнают всю правду о тюрьме Рок-Айленд и творящихся там кровавых ужасах чуть позже. Пока что дай им оценить злодейства, творимые именем Гримма, и представить, что же ещё остаётся недоступно их взору. Если герои не смогут сдержаться и бросятся в бой, многое станет известно им прямо сейчас. Не забывай, если начнётся стрельба, в течение d6 раундов явятся еще десять ангелов-хранителей.

Ангелы-хранители (15): используй характеристики из «Книги Маршала».

Сестра Андреа Бейрд: дикая карта. См. Тринадцать упырей на стр. 234.

Если герои начнут бой, им лучше победить или хотя бы спастись бегством. В противном случае они окажутся заточены в подземельях тюрьмы Рок-Айленд вместе с остальными «пассажирами» фургона.

В пансионате Сэма Хельмана нет и следа его присутствия. Потребуется подкупить, убедить или запугать портье — Луоренса, — чтобы проникнуть внутрь (дальновидным героям также стоит заплатить ему за молчание). В комнате Хельмана царят порядок и полумрак, кровать застелена, нет никаких вещей бывшего жильца. «Это неправильно,» — говорит О'Мэлли, с каждой минутой всё больше нервничающий. — «Должно быть, его взяли. Нам нужно уходить сейчас же». Если герои не сумели так или иначе подружиться с портье, тот начнёт бить тревогу через двадцать секунд после их ухода.

Не важно, насколько скрытно герои покидают Лост-Энджелс, они всё равно попадаются на глаза одному излишне рьяному ангелу-хранителю — Ангусу Петерсену по кличке Забияка. Как-то раз, заснув на посту, Забияка получил кнута и был отправлен в уличный патруль. С куда большим энтузиазмом он бы сейчас сражался на стороне зла вместе с Гриммом. Заметив наших героев, шныряющих по городу, он решает вернуть расположение препо-

добного, доставив нарушителей к нему живыми или мёртвыми.

Забияка командует двумя звеньями ангелов-хранителей (всего десять бойцов). Вместе со своими парнями он устраивает засаду на героев, когда они направятся обратно к концу путей Уосатч.

Ангелы-хранители (10): используй характеристики из «Книги Маршала».

ЗАБИЯКА ПЕТЕРСЕН

Забияка настолько предан церкви Заблудших ангелов, насколько это только возможно. Когда-то он был траппером в Сьерра Невада, но, прочитав в «Эпитафии» о событиях Дня Праведности, присоединился к Гримму. Он искренне верит, что доброго пастыря благословил Господь и все ангелы Его, а потому ради возвращения благосклонности церкви пойдёт на что угодно.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d6, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, запугивание d8, знание (Великий лабиринт) d6, маскировка d6, стрельба d8, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7; **выдержка:** 2.

Изъяны: преданность (Гримм), самоуверенность.

Черты: боевая закалка, бугай, быстрая перезарядка, егерь.

Снаряжение: кость кровавой твари (см. кровавая тварь, «Книга Маршала»), винчестер «73, кольт «Миротворец» (2).

Я — СМЕРТЬ, РАЗРУШИТЕЛЬ МИРОВ

Вернувшись в лагерь Уосатч, герои наконец увидят, сколь беспощаден может быть тот, кто прикидывался гостеприимным хозяином в последние дни.

Кажется, что над головой у вас пролетает крупный шершень, и все вы непроизвольно пригибаетесь. Странное жужжание наполняет уши. Даже сквозь вой котлов на призрачной руде и грохот артиллерии вы слышите этот звук. Задрав головы, вы замечаете в небе на востоке целый флот огромных летательных аппаратов. В лунном свете не разобрать подробностей, но зловещая ухмылка стоящего на крыше «Добрых намерений» доктора Хельстромма не оставляет сомнений, кому принадлежат воздушные машины.

Чутьё подсказывает вам, что вот-вот случится нечто. Это один из тех моментов, что навсегда меняют мир. Может быть, даже само будущее. Вы вжимаетесь в землю, хватаясь за шляпы, когда армада проходит над вашими головами, ревя двигателями, и направляется дальше на запад, к кипящему сражению. Не замедляя хода, аппараты сбрасывают три предмета величиной с бочонки для воды на головы сражающихся внизу железнодорожных воинов. Судя по дыму и пронзительному рёву, с которыми устройства обрушиваются на поле битвы, они каким-то образом заряжены призрачной рудой.

Секунду спустя, всё вокруг озаряет ослепительная вспышка света, и раздается такой грохот, что кажется — самому миру настаёт конец. Последнее, что вы помните, — громадное облако дыма и пламени в форме черепа, вздымающееся над пустыней…

Герои становятся свидетелями взрывов первых в истории «бомб призрачного огня», малых прототипов гораздо более мощного устройства, над которым доктор Хельстромм работает уже какое-то время. Эти взрывы относительно слабы, и каждый из них покрывает область всего-то в пару акров, однако общий эффект воспламенения заметен на территории примерно в две мили диаметром. Два заряда упали на поле боя, а третий угодил прямо в Город-призрак.

Вы приходите в себя от звона в ушах, такого мощного, что он перекрывает все прочие звуки. Вдалеке вы видите черные воздушные суда, скрывающиеся во мраке на западе.

Вы опускаете взгляды и благодарите Господа за то, что до сих пор лишены слуха. Десятки вопящих, охваченных пламенем фигур бестолково мечутся и сталкиваются на поле перед вами. Некоторые пытаются бежать к океану, но берег слишком далеко. Скопище покосившихся лачуг в предместьях Лост-Энджелса, известное как Город-призрак, охвачено огнём до основания, из пекла с воплями разбегаются гражданские…

Этот огонь практически невозможно потушить, он питается мельчайшими частицами призрачной руды, которые распылили бомбы. Большинство поражённых неизбежно погибнет, а оставшиеся будут изуродованы — каждая пылинка горит почти целую минуту, прежде чем погаснуть окончательно.

ПОУЧИТЕЛЬНЫЙ ПРИМЕР

Что сделают герои дальше — решать им. На поле боя им делать нечего, огонь там полыхает так ярко, что даже просто подойти к нему — уже самоубийство. Проверки усталости требуются, чтобы сопротивляться жару и дыму.

В Городе-призраке много несчастных душ, нуждающихся в помощи. Первым туда устремляется Лэси О'Мэлли — в любом случае он не в силах оставаться в компании Хельстромма после того, что тот сотворил. Если героям нужна дополнительная мотивация, он говорит: «Там полно пострадавших! Мы должны помочь им!» — и уносится в темноту.

ГОРИ-ГОРИ ЯСНО

Дай героям спасти несколько человек из развалин Города-призрака. Не забывай о том, что им необходимы проверки выносливости, чтобы избежать отравления дымом. Они находят О'Мэлли, он занимается тем же. Так или иначе, в конце концов трущобы сгорают дотла. Сюжетные материалы в этой книге подразумевают, что Город-призрак уничтожен, а из его пепла восстало новое поселение — Погибель.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КЛУБ

Настало время дать твоим героям причину держаться вместе, охотиться на чудовищ и вообще — быть героями. Когда они наконец заканчивают спасательные работы и смотрят на догорающие останки Города-призрака, Лэси

О'Мэлли неожиданно появляется неподалёку. Он покрыт сажей и местами обгорел, но сумел спасти несколько жизней.

— Мы неплохо потрудились. В тоннеле Хельстромма, не говоря уж о Лост-Энджелсе. Вы настоящие герои — нравится вам это или нет. А ещё вы видели намёки на тайны, которые иным людям известны уже многие годы.

Мир полнится злом. Истинным злом. Тем, что находится за пределами понимания большинства людей. Некоторые из нас пытаются бороться с ним. Я избрал путь пера, которое, как говорят, сильней меча, и помогаю чем могу, однако вы, друзья мои, явно куда более талантливы в том, чтобы разбираться с проблемами напрямую.

У меня для вас предложение. Произошедшее здесь — не просто кучка проблем. Всё связано. Я не могу сказать, как именно, — подробности знал только Сэм, — но я работаю над этим. И не я один. У моих друзей найдётся, чем помочь, если вы готовы присоединиться.

Самый знаменитый репортёр «Эпитафии Тумстоуна» сжимает кулак и показывает героям перстень с печаткой в виде скрещенных факела и меча.

— Это печать Общества Исследователей. Своего рода… клуб друзей, которые помогают тем, кто нуждается. Перстень приведёт вас в их убежище. Также он поможет найти общий язык с определёнными представителями власти. Не скажу, что вы сможете грабить банки, показав печать, а потом сбежать в Мексику с чужими деньгами, но иногда будут находиться люди, способные помочь вам ненадолго взять закон в свои руки. Или унять каких-нибудь горожан, которые на самом деле не те, кем кажутся на первый взгляд.

Иногда, спасая очередную несчастную душу, случается перейти дорогу властям. Покажите законникам перстень, и они найдут себе предмет поинтереснее, пока вы сматываете удочки.

Если вы готовы присоединиться к обществу и принять перстень, отправляйтесь в Шэн Фэн и поговорите с британцем, известным как капитан Родерик Пенингтон-Смайт. Скажите, что вас послал Лэси, и присовокупите рассказ о том, что видели в последнюю пару недель.

Я знаю, что кое у кого из вас есть другие дела в здешних краях, но поверьте, такую возможность упускать не стоит. Вы ещё удостоверитесь, что речь идёт о зле, масштабов которого вы раньше и представить не могли, — и лучше подготовиться заранее, а быть может, даже помочь в борьбе с тем, что притаилось во мраке.

Лэси ответит на любые оставшиеся вопросы, после чего закончит разговор следующим пассажем:

— Да, и проверяйте воскресный выпуск «Эпитафии». То издание газеты, что продаётся по всему Западу. На тринадцатой странице редактор разрешает мне писать о чём заблагорассудится. Так я передаю Обществу Исследователей сообщения о странных событиях, свидетелем которых мне довелось стать. В свободные минутки просматривайте заголовки, и вполне возможно у вас появится шанс сделать мир чуть лучше. Любые объявления, которые будут начинаться со слов «ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ!» я адресую персонально вам. Улавливаете?

Послания О'Мэлли выглядят, как краткие зашифрованные объявления, указывающие на различные авантюры, с которыми отряд может разобраться своими силами. См. стр. 154, чтобы увидеть, как это работает.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Как и когда герои доберутся в Шэн Фэн — не имеет значения. Путешествие на север должно включать несколько остановок в попутных поселениях и, возможно, одну-две авантюры.

4. Большие разборки в маленьком Шэн Фэне

Проверка уличного чутья позволит быстро отыскать дом Общества Исследователей на окраине Города красных фонарей в районе, населённом в основном белыми американцами. К несчастью, отделение давным давно обращено в пепел.

Расспросы в окрестностях о случившемся дадут не очень много — местные мгновенно стараются сменить тему.

Если кто-то владеет китайским (любой диалект подойдёт), проверка уличного чутья (–4) позволит отыскать Длинного Вилли Тэма, который поведает, что Исследователи поссорились с истинными хозяевами Шэн Фэна — Си Чиа Жень, «Семьёй освобождения». Большинству они известны как триада Шэн Фэна — жестокая банда, которая заправляет городом и всякой мелочью в его пределах. Отделение Общества Исследователей сожгли и забрали все артефакты. Если героям требуется больше информации, он советует поговорить с Длинноволосым Тони, городским маршалом Шэн Фэна.

Длинноволосый Тони

Тони находится в своём офисе. Он сидит в кресле, закинув ноги на стол, и выстругивает из куска морёной древесины что-то, напоминающее утку.

На вопрос об Обществе Исследователей Тони улыбается и отвечает на почти безупречном английском.

— *Общество Исследователей? Их убежище сожгли, как я слышал. Подробностей не знаю. Благонадёжная лига братьев-пожарных пыталась спасти здание, но дома здесь горят быстро. Впрочем, насколько мне известно, никто не погиб. Большинство покинуло город. Полагаю, остальные перебрались в Дом Восходящего солнца.*

На самом деле Тони прекрасно знает, что произошло. Триада Шэн Фэна заключила союз с военачальником Кваном, который просил в обмен всего-то одну редкую подвеску — её требовалось забрать у одного из круглоглазых лаоваев Шэн Фэна и передать ему. Люди триады надавили на Исследователей, те отказались указать местонахождение украшения, и тогда отделение Общества было сожжено ради устрашения упрямцев.

Длинноволосый Тони: дикая карта. См. стр. 240.

Герои смогут узнать о дальнейших событиях, посетив Дом Восходящего солнца — уютный четырехэтажный отель на северном склоне, откуда виден весь город.

Дом Восходящего солнца

В городе сейчас всего два представителя Общества Исследователей. Первый — капитан Родерик Пенингтон-Смайт. О его местонахождении поговорим чуть позже. Второй — Резерфорд Эллингтон Дилинжер. Дилинжер поселился в отеле после пожара в отделении Общества и успел нанять пятерых вооружённых охранников. Это бывшие солдаты Великих Железнодорожных войн, так что парни они суровые и готовые ко всему, однако основной угрозой считают азиатов и героям чинить особых препятствий не станут. Успешная проверка убеждения должна помочь отряду любого состава миновать этих «джентльменов».

Бывшие железнодорожные воины (5): используй характеристики из «Книги Маршала».

Дилинжер рад встрече с героями и предлагает им чаю. Это сухопарый пожилой мужчина, одетый в чёрный костюм с тёмно-синим шейным платком. При ходьбе он опирается на чёрную трость с серебряным набалдашником в виде драконьей головы (пару лет назад Дилинжер связался с детёнышем гремучника Мохаве и с тех пор прихрамывает).

Внимательно выслушав рассказ гостей, он приступает к своему.

— Боюсь, у капитана Пенингтона-Смайта сейчас определённые проблемы. Триада, которая правит этим городом, пожелала получить от нас кое-что. Кое-что, чем мы не можем позволить им завладеть. Вчера они попытались запугать нас, спалив наше отделение. Мы перебрались сюда, в Дом Восходящего солнца, но у китайцев, похоже, шпионов больше, чем у Агентства.

Сегодня утром капитан отправился спрятать упомянутый предмет, но так и не вернулся. Я нанял нескольких охранников, но, боюсь, они не помогут, если кто-то всерьёз задастся целью добраться до меня. И уж тем более это люди не того калибра, чтобы пытаться с их помощью выручить капитана из каких-либо неприятностей. Честно говоря, я нахожусь в некотором замешательстве. Вы не согласитесь помочь?

Дилинжер потрясён и чувствует себя крайне виноватым. Он с радостью отдал бы триаде всё, кроме предмета, который они требуют, потому что точно знает, что в украшении заключено чистейшее зло. Подвеска — амулет Рахашимира, могучий арабский артефакт, способный воскрешать умерших. К несчастью, амулет помогает только истинным злодеям да ещё и наделяет их дополнительной силой, так что Дилинжер никак не может позволить, чтобы он попал в руки триады.

Он пытался уничтожить опасный артефакт, но оказалось, что обычными средствами этого не добиться. Поэтому коллекционер связался с Пенингтоном-Смайтом и договорился о встрече в Шэн Фэне, чтобы вместе отыскать способ навсегда положить конец злу из амулета. Увы, ни одна из их идей так и не сработала.

Что именно Дилинжер сообщит героям, зависит от их поведения. Ниже приведены ответы на некоторые возможные вопросы, которые герои получает, если будут вести себя доброжелательно и проявят готовность помочь.

С чего нам начать поиски?

— Тэм Большие Уши — глава триады Шэн Фэна. Почти наверняка это он велел схватить капитана. Его дом находится на тропе Победителей — это главная дорога, уходящая на север из города. Не думаю, что вы сможете просто заявиться туда и попросить о разговоре, так что даже не пробуйте. Владения Тэма охраняют далеко не рядовые головорезы. Я считаю, сначала стоит немного прогуляться и попытаться разузнать на улицах о похищении капитана..

Расскажите об этом артефакте..

— Это пропитанная злом вещь из аравийских пустынь, амулет Рахашимира. Легенды гласят, что он способен воскрешать мертвецов, наделяя их после этого великой силой, но только если покойный при жизни обладал поистине чёрным сердцем. Понимаю ваше возможное недоверие, но у меня есть причины считать это правдой. Триада, видимо, намеревается извлечь из глубин Преисподней каких-то чудовищ, и, боюсь, этому мы не можем позволить произойти.

Я не знаю, сколь глубоки ваши познания о Дальнем Востоке, но там в своё время разразилось несколько ужасных войн. Американцы могут считать Гражданскую войну ужасной, однако восстание тайпинов унесло, как утверждают, двадцать миллионов жизней. Эти люди не склонны колебаться, а я не намерен помогать им, если они собираются повторить подобное безумие здесь.

Где амулет?

— Боюсь, у Пенингтона-Смайта. Мы в очередной раз пытались уничтожить его. Артефакт уже стоил мне хромоты и ужасных страданий. Я теряюсь в догадках, какой вред он нанесёт в следующий раз, когда сработает его скверное колдовство.

Расскажите о капитане...

— Капитан Родерик Пенингтон-Смайт с отличием прошёл большинство войн Её Величества. Он сражался против русских в Крыму, вместе с генералом Гордоном воевал в Китае — и покинул последний лишь после прямого приказа командира.

Капитан Пенингтон-Смайт знает о загадках мира сего больше, чем любой из моих знакомых, а знакомых у меня больше, чем я с ходу мог бы перечислить. Как и я, он уверен, что мы не можем отдать амулет Рахашимира триаде.

Капитан — истинный герой. Как цивилизованные люди мы обязаны сделать всё возможное, чтобы помочь ему. Мое увечье делает меня плохим кандидатом для прямого столкновения, однако я пока ещё располагаю средствами и знаниями, которые помогут мне действовать иными путями.

Что случилось с вашей ногой?

— Несколько лет назад меня преследовала группа арабов, намеревавшихся возродить давным давно сгинувший халифат. Нам с товарищами удалось бежать, а по дороге мы столкнулись с молодым гремучником Мохаве.

Дилинжер не предлагает вознаграждения, он уверен, что святая обязанность любого джентльмена в данной ситуации — немедленно вызваться добровольцем и отыскать капитана ко всеобщей пользе. Впрочем, он предложит героям выплатить за них непомерные вступительные взносы обществу Исследователей, если они доставят капитана живым.

(Герои не должны просить оплаты, но если это всё-таки произойдёт, Дилинжер ценит безопасность капитана куда выше пригоршни лишних долларов. Сейчас при нём сумма в $200 наличными. Если хорошенько надавить, он заплатит за спасение Пенингтона-Смайта почти любую награду, но подобное вымогательство почти наверняка ещё аукнется героям от общества Исследователей. Рано или поздно).

Резерфорд Эллингтон Дилинжер: дикая карта. См. стр. 245.

Достать Тэма

Как герои доберутся до Тэма Большие Уши — решать им самим. Они могут вломиться в поместье, пробить себе путь силой или как-то выманить его. Подробное описание поместья и охраны ты найдёшь на стр. 80. Увы, всё это совершенно бесплодные усилия, потому что у Тэма нет капитана Пенингтона-Смайта.

Двое из лейтенантов Тэма, Ма Тонкая Лапша и Крысодёр Хоу, уже какое-то время заглядываются на трон Тэма. Военачальник Кван, обосновавшийся в форте Нортон на севере, узнал, что Дилинжер вместе с амулетом находится в Шэн Фэне и заключил сделку с Ма. Если Ма добудет ему амулет, Кван выступит с армией на Шэн Фэн, перебьёт людей Тэма и сделает Ма новым боссом триады.

Между тем Кван — тот ещё лживый ублюдок и на деле собирается сделать Шэн Фэн частью владений своего марионеточного императора Нортона.

Ма — тоже не самый честный из людей, так что в тайне сговорился со своим вечным соперником Крысодёром Хоу. Когда он завладеет троном, они объединят триады под своим совместным руководством, истребят армию Квана и будут править городом сами. Самое странное во всех описанных хитросплетениях то, что эти двое действительно намерены сдержать данное слово и править Шэн Фэном, совмещая хитрость Ма и силу Хоу. Такие партнерства обычно живут примерно столько же, сколько ледышка посреди пустыни Мохаве, но на данный момент два старых друга-соперника намерены играть друг с другом честно.

Капитана Пенингтона-Смайта скрутили тонги Ма Тонкой Лапши. Хоу держится в стороне от этой истории, ожидая удобного момента, чтобы не возбуждать подозрений Тэма и Квана.

Пусть герои сами выясняют всё это. Если они доберутся до Тэма, тот знает достаточно, чтобы рассказать, что капитан находится у Ма Тонкой Лапши. Тэму не ведомо, что именно за-

думал Ма, но инстинкт выживания подсказывает ему, что необходимо нарушить план Тонкой Лапши, каким бы он ни был. Говоря прямо, Тэму не известно об амулете, Кване и причастности Хоу. Зато он знает, что у Ма имеется тайное убежище в Отбросах и при необходимости может указать точное место. Тэм с удовольствием устраивает проверки своим лейтенантам, и если Ма окажется не в состоянии справиться с кучкой пижонов вроде наших героев, ему нечего делать в рядах прославленной армии Тэма.

Расспросы на улицах дадут тот же результат. Проверка уличного чутья (–4) позволит любому, кто немного владеет хоть каким-то китайским диалектом, выяснить, что тонги, одетые в цвета Ма Тонкой Лапши, охраняют дом в Отбросах.

КОНСПИРАТИВНАЯ КВАРТИРА

Ма держит Пенингтона-Смайта в старом одноэтажном каменном здании без внутренних перегородок, расположенном в Отбросах. Местные стараются держаться подальше отсюда, даже когда вокруг дома не видно тонгов-охранников.

Тонги ма (8): используй характеристики гуру боевых искусств из «Книги Маршала».

Капитан Родерик Пенингтон-Смайт: дикая карта. См. стр. 242.

Новый союзник

Когда герои освободят капитана, тот возвращает на место монокль, отряхивает пыль с сюртука, окидывает отряд взглядом и быстро оценивает ситуацию. Он истинный джентльмен и при этом не чурается приключений.

— *Приветствую, друзья мои. Капитан Родерик Пенингтон-Смайт. Полагаю, моё имя вам уже известно, и вас послал мне на выручку мой добрый друг Резерфорд. Вне всякого сомнения, он также уведомил вас, что целью этих головорезов не являлась именно моя скромная персона. Они искали артефакт, не так давно находившийся в моих руках. Я говорю «находившийся», поскольку мне удалось спрятать предмет прежде, чем меня схватили во время прогулки по окрестным холмам. Никакие пытки не заставили бы меня проговориться этим подонкам, но, к несчастью, я всё же не уберёг секрета. Один из их проклятых мистиков беспардонно забрался мне в голову.*

Скорее всего они сейчас уже на пути к добыче. Я намерен без промедления выдвигаться в погоню, чтобы остановить их. Поскольку время поджимает, да и Дилинжер при всех своих замечательных качествах несколько бесполезен в данной ситуации, я мог бы воспользоваться вашей помощью.

Смайт ничего не требует, однако он не станет приглашать героев в ряды общества Исследователей, если они не захотят помогать ему. Он также не станет добровольно открывать правду об амулете Рахашимира, но с готовностью подтвердит информацию об артефакте, если героям ранее удалось получить её от Дилинжера.

Место, где Смайт спрятал амулет, — это расселина на одном из утёсов в нескольких милях к северу от Шэн Фэна. Пенингтон-Смайт второпях сбросил артефакт в таинственную пещеру, когда заметил слежку.

ПОГОНЯ

Самый доверенный лейтенант Ма Тонкой Лапши — здоровенный громила, которого называют просто Бык. Бык не слишком сведущ в «размышлениях о превратностях судьбы местного населения», однако хитёр как лис и могуч как… как бык. В буквальном смысле. Бык — порождение крайне несчастливого и не менее редкого мезальянса между китайским огром и смертной женщиной.

Быку отлично известно, чем обычно заканчиваются такие вылазки, если не враги, так охранники попадутся обязательно, — так что он прихватил небольшую, но смертельно опасную банду головорезов.

СТОНУЩАЯ ПЕЩЕРА

Из пещеры, в которой спрятан амулет, доносятся скорбные звуки, подобные стонам проклятых душ — может показаться, что это просто вой ветра в узкой расщелине. На самом деле зло, заключённое в амулете, пробудило нечто древнее и опасное. Уровень страха здесь равен 4.

Бык и его люди уже расширили вход парой динамитных шашек. Теперь это дыра четыре фута в диаметре, от которой вниз примерно на шесть футов опускается отвесный колодец, далее переходящий в короткий тоннель, ведущий на юг. Узковато для по-настоящему крупных ребят вроде Быка, но вполне преодолимо. Проверка внимания позволит отыскать множество свежих следов (Быка и его подельников), уводящих в дыру. При подъеме следопыт обнаружит отпечатки сандалий особенно крупного человека.

Духи земли

Тоннель расширяется и выводит в круглую камеру приблизительно сорока футов в диаметре. Когда герои доберутся сюда, им придётся пройти проверку храбрости — пещера полна размозжённых тел и обрывков белых одежд тонгов!

Сразу после проверки пещера содрогается и огромная человекоподобная фигура из камня и земли выдирается прямо из стены, сразу же используя свою атаку «гибельный стон» и пытаясь оглушить максимальное количество своих врагов. Это Стон глубин, один из духов земли, которых Ворон обманом заставил устроить Великое землетрясение. Теперь чудовище ненавидит всех людей и бросается на героев, едва увидев их!

Обыск трупов: те, кто решит осмотреть мёртвых тонгов в поисках оружия, могут пройти проверку внимания в качестве действия. Успех позволит найти какой-то клинок (урон сила+d4 или сила+d6). Подъем означает, что найдены останки подрывника с двумя нетронутыми динамитными шашками.

Атакующий Бык: Бык прячется в глубине пещеры за сталагмитами. Он полагает, что сумел скрыться от духа земли, когда тот уничтожал его помощников. На самом деле дух знает, что Бык там, но никак не может понять, человек он или нет, из-за примеси огрской крови.

Из Быка получится отличный неприятный сюрприз для героев, если те расправятся со Стоном глубин слишком легко — тонг нападает из засады или набрасывается на самого сильного из них. Если у героев возникают серьёзные проблемы с элементалем, Бык вполне может обратиться в скороспелого союзника. Впрочем, союз распадется, едва создание будет повержено, поскольку амулет находится у Быка, и расставаться с ним тот не намерен.

Стон глубин — непростой противник. К счастью, капитан Пенингтон-Смайт — специалист по сверхъестественным существам Мистического Запада и в конце концов подметит ахиллесову пяту чудовища. Помимо

того, что это помогает героям в бою, также они должны окончательно прочувствовать возможные выгоды от вступления в ряды общества Исследователей. Пусть каждый раунд Смайт проходит проверку знаний (оккультизм), помимо любых других своих действий. Получив подъем при проверке, он выкрикивает: «Цельтесь в камень между глазами! Я уверен, это источник его силы!»

СТОН ГЛУБИН

Элементаль — человекоподобный ком грязи, в котором застряли осколки камней и копошатся земляные черви. Его ноги напоминают каменные колонны, а кулаки — смертоносные кувалды из серого гранита. У элементаля имеется пара чёрных глаз, которые он может проталкивать на любую сторону своего земляного черепа, чтобы смотреть в нужно ему направлении. Хотя это и не имеет игромеханических эффектов, тот, кто попытается зайти элементалю за спину, будет немало «обрадован» зрелищем всплывающих у него на затылке глаз!

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d12, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11+6.

Особенности:

- **Броня +6:** грязь и камень, слагающие тело чудовища, обеспечивают ему 6 пунктов брони, не подверженные эффектам бронебойности оружия.
- **Гибельный стон:** в начале боя Стон глубин отверзает свою пещероподобную пасть и извергает вопль, наполненный бесконечной агонией привязанного к этому месту духа земли. Все, кто слышит его, должны пройти проверку характера (–4) и при провале оказаться в шоке.
- **Размер +4, крупный:** рост твари — 11 футов, диаметр тела — 4 фута. Противники существа получают +2 к проверкам атаки, что объясняется его большими размерами.
- **Слабость:** посреди лба у духа между его угольно-чёрных глаз находится тускло отблескивающий красный камень — нешлифованый гранат. Если камень будет разбит, элементаль разваливается на части и снова становится землёй ещё неизвестно на сколько лет. Прицельная атака в камень производится со штрафом –6. Получив 10 пунктов урона от одной атаки, гранат раскалывается.
- **Сокрушитель:** элементаль наносит своими кулаками-кувалдами урон сила+d6.

БЫК

Бык — наполовину человек, наполовину — китайский огр. В качестве «питомца» он долгие годы служил многим хозяевам, но нормального образования так и не получил, однако он хитёр, изворотлив, дерётся грязно и не имеет понятия о чести.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, метание d6, плавание d6, храбрость d10.

Шаг: 7; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (11 против магических атак); **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Снаряжение: перчатки с шипами (сила +d6).

Особенности:

- **Боевая ярость+:** Бык может атаковать дважды в раунд без штрафов.
- **Мастер боевых искусств:** противники не получают преимущество за численное превосходство, когда атакую Быка, а также он всегда считается вооружённым.
- **Размер +2:** рост Быка — 7 футов, а сложением он напоминает кирпичный дом.
- **Устойчивость к магии:** Бык не может похвастаться колдовскими талантами своего отца, но устойчив к магическим эффектам из-за примеси огрской крови.

Бык ждёт удачной возможности, прежде чем атаковать героев, и с большей вероятностью постарается прорваться к выходу и сбежать. К счастью, сотрясение пещеры во время битвы с духом земли частично завалило проход наружу, и Быку потребуется несколько раундов, чтобы расчистить себе путь. Это должно

дать героям достаточно времени, чтобы разобраться с ним.

Если у Быка начинаются реальные проблемы, он швыряет амулет в глубину пещеры, поближе к чудовищу, и бросается в тоннель. Для сюжета лучше, чтобы он сумел сбежать, ведь Бык — один из важных обитателей Шэн Фэна, но это не критично. Если твои стрелки сумеют прикончить его, то просто будем считать, что Бык получил по заслугам (а полуогр-меченый чуть позже может оказаться пикантной неожиданностью).

РАЗВЯЗКА

Когда Бык и Стон глубин будут повержены, герои смогут забрать амулет. Пока они делают это, тот, кто получит наивысший результат при проверке внимания, первым замечает светящиеся письмена на западной стене. Это петроглиф, выглядящий как молния, нанесённый странной светящейся краской. На самом деле символ этот означает землетрясение, но большинство бледнолицых видит в нём молнию. Персонажи, которым приходилось жить в обществе коренных американцев Калифорнии, могут пройти проверку общедоступных знаний, чтобы понять это.

Добро пожаловать в общество Исследователей

Победоносный отряд вместе с Пенинггтоном-Смайтом возвращается в Шэн Фэн. Если случилась трагедия, и капитан был убит, в дело вступает его черта крепкий орешек, и он объявляется чуть позже. Смайт приглашает спасителей в свой номер в Доме Восходящего солнца и просит их поделиться пережитым с мистером Дилинжером, так же присоединившимся к компании.

Слегка приведя себя в порядок, Смайт открывает весьма изящную деревянную шкатулку, в которой находится около дюжины серебряных перстней.

— *Обычно вступить в наше общество непростая задача, но сейчас, как говорят китайцы, настали интересные времена. Вы успели более чем убедительно проявить себя, и, нравится вам это или нет, ваши судьбы уже связаны с обществом Исследователей.*

Эти кольца — символ вашей принадлежности к нашему скромному клубу. Однако существует и так называемый внутренний круг, и после нашего с вами недавнего приключения вы заслуживаете знать о нём.

Создание, с которым вы столкнулись этой ночью, было довольно уникальным, однако в мире существуют и другие его собратья. Я видел их. От залитых кровью окопов Крыма до сопок Манчжурии, Господь свидетель — я встречал чудовищ.

После нескольких первых встреч я обратился в исследователя. Я выяснил, что кошмарные твари являются везде, где царят страх и жестокость. Я отыскал и выследил нескольких извергов, а после прикончил. Со временем я попал в поле зрение тех, кто разделял мои стремления, — они стали моими соратниками в обществе Исследователей.

Также мне стало известно, что общество Исследователей лишь недавно стало публичной маской нашего маленького братства. Мужчины — и, смею отметить, женщины, — собирались вместе для борьбы со злом ещё во времена царя Соломона. А быть может, и раньше. Наше конкретное отделение ведёт свою историю из древнего Рима и братства, известного как Сумеречный Легион. Вы бы поседели, расскажи я вам, что наши давно усопшие собратья обнаружили в Тевтобургском лесу…

Быть Исследователем — великая честь, привилегия и, что важнее всего, ответственность. Повергать несправедливость. Защищать притесняемых. Спасать невинных. И убивать чудовищ.

Добро пожаловать в общество Исследователей. На свете существуют чудовища. А также те, что охотятся на них!

У свежепосвящённых почти наверняка появятся вопросы. Здесь перечислены наиболее вероятные. Дилинжер и Смайт могут отказаться отвечать, если ты так решишь. Ответы, приведенные ниже, даны от лица Смайта.

Есть ли иные способы опознать собрата по обществу Исследователей, кроме перстня?

— Да. Стену в отделении общества Исследователей в Лондоне украшает голова зверя, которого я лично с огромным трудом выследил и подстрелил здесь на Западе — джекалопа. Только членам общества известно, что джекалоп висит над нашим камином.

Вы упоминали, что существует некий всеобщий заговор злых сил?

— Некоторые из тех, с кем нам приходилось иметь дело, называли это «временем Расплаты» или «Судным днём», а стоящих за ним — «Жнецами». У меня мало информации по этому вопросу, но кое-какие сведения о воинственном зле доходили и до моих ушей. Приблизительно в последнее десятилетие количество существ, которых я исследовал в прошлом, — причём, некоторых лишь по легендам об их зловещих деяниях, — увеличилось в тысячи раз. Некоторые существа всё ещё встречаются крайне редко. Однако мой личный опыт и записи остальных членов братства отражают постоянный ощутимый прирост количества инцидентов.

Так это происходит по всему миру?

— Всё верно, хотя вам, янки, по всем признакам достаётся львиная доля. Я не знаю, почему Американский Запад так страдает от Расплаты. Возможно, всему виной беззаконие фронтира, которое обеспечивает чудовищам больше пространства, в отличие от более цивилизованных земель. А может быть, эти загадочные Жнецы нашли других тварей — или прислужников, — которые делают эти края особенно привлекательными для них.

Но в целом — да, инциденты случаются по всему миру. Двадцать четвертый королевский полк был полностью уничтожен в нынешнем году, сражаясь с ведьмами в Зулуленде. Могу сказать, что в Германии действует полноценный некромантский культ, а мой друг, доктор Джек, рассказывал мне об ужасах, что творятся в Лондоне.

Расскажите об Агентстве и Техасских Рейнджерах.

— Они одновременно сильнейшие союзники и самые непримиримые враги для нас. Наши взгляды совпадают в том, что они тоже всем сердцем верят в опасности времени Расплаты и делают всё возможное, чтобы бороться против них.

Врагами же нас делает абсолютная безжалостность спецслужб. Когда-то я верил, что простые люди должны знать — рядом с нами таятся чудовища, но произошедшее в одном маленьком канзасском городке открыло мне глаза. Один человек, открывший всем правду о существовании оборотня, стал причиной того, что от поселения не осталось камня на камне. В буквальном смысле.

Агентство и Техасские Рейнджеры целенаправленно скрывают правду, и сегодня мы согласны с ними в этом. Но всему должен быть предел, а обе организации не остановятся перед тем, чтобы заточить несчастного свидетеля в тюрьму, промыть ему мозги, оклеветать, а в особых случаях и прикончить тех, кто может рассказать слишком много.

Деятельность Сумеречного Легиона и, смею надеяться, усилия таких людей как я и мистер Дилинжер, привели к тому, что спецслужбы пересмотрели свои методы в случаях, если мы оказываемся вовлечены в расследование инцидента. Впрочем, не надо считать это непреложным правилом — как всё пойдёт в реальности, зависит от ваших действий, а также от характера конкретных сотрудников Агентства и Рейнджеров.

Вы можете предположить, что произошло в пещере?

— Вполне. Пещера, определённо — место силы, и этот знак на стене — молния, — без сомнений является какой-то магической руной. Подозреваю, там было произведено жертвоприношение, высвободившее энергию, но не могу сказать, о чём конкретно идёт речь.

Расскажите о чудовищах, которых вам приходилось видеть.

— В Крыму я видел, как груда мёртвых русских солдат внезапно поднялась, став единым чудовищным существом. Мой сержант, спаси Господь его душу, расправился с тварью, заманив её на склад боеприпасов и подорвав их вместе с собой.

О кошмарах Китая я с трудом могу рассказывать. Гионши, оставляющие людей без капли крови, демонические собаки прямиком из глубин азиатского ада, и даже — клянусь своей могилой! — летающий дракон. Но даже эти ужасы меркнут перед резнёй восстания тайпинов. История гласит, что эта война унесла двадцать миллионов жизней, но я вновь готов поклясться на собственной могиле, что болезни и голод увеличивают это количество минимум вдвое.

После Китая я отправился вслед за генералом Чарльзом Гордоном, известным также как Китайский Гордон, в Хартум. Мы повергли работорговцев Судана, а также демона, носившего человеческую плоть как одежду. Тварь помнила ещё крестовые походы, которые, я уверен, призвали в наш мир так же много адских исчадий, как и все остальные Богом забытые войны, свидетелем которых я стал. Именно Гордон лично привёл меня в общество Исследователей, и я с огромным сожалением оставил его на Чёрном континенте. Но он настаивал, и в конце концов я согласился с тем, что Американский Запад отчаянно нуждается в присутствии Сумеречного Легиона.

Фронтир для меня почти находка. Чудовища расселяются широко, в уединённых уголках смертей бывает не больше десятка. Вам это может показаться ужасным, но после зрелищ целых городов трупов уже не видишь в подобном ничего запредельного. На севере бродят вендиго, пустыни бороздят гигантские черви. Не удивляйтесь, если встретите ходячего мертвеца, и не отмахивайтесь от историй о вампирах, волках оборотнях и прочих созданиях со страниц грошовых страшилок.

Что дальше?

Герои влезли в политическую жизнь Шэн Фэна и теперь могут во всей полноте насладиться столкновениями и интригами войны триад, описанными в авантюрах девятой главы.

Следующий эпизод кампании «Потоп» начнётся, когда ты сам этого пожелаешь. Я предлагаю выждать хотя бы несколько игровых встреч, но решать только тебе, Маршал.

5. Скала

Одним воскресным утром, открыв свежий номер «Эпитафии Тумстоуна», герои видят «секретное объявление» на тринадцатой странице.

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Членов Товарищества Путешественников приглашают на собрание в салун «Падший ангел», что в Погибели, в следующую субботу в полдень. Явка обязательна!

Естественно, герои могут решить, что им это неинтересно. В таком случае Лэси найдёт их сам чуть позже и предложит награду, которую ты посчитаешь достаточной, чтобы подтолкнуть отряд к началу пятого эпизода.

САЛУН "ПАДШИЙ АНГЕЛ"

Точно в полдень Лэси входит в салун «Падший ангел» города Погибель, наряженный в свой знаменитый белый костюм и шляпу-федору. Он быстро осматривается, замечает героев и подсаживается к ним. После недолгого обмена дежурными фразами бесстрашный охотник за сенсациями переходит прямо к делу, ради которого пригласил их сюда.

— Уверен, вы помните, что во время битвы за Лост-Энджелс мы с вами так и не смогли отыскать моего друга. Сэмюэль Хельман мог бы написать о преподобном Гримме книгу. Если подумать, он действительно написал её. Несколько лет назад он направил в Агентство подробнейший отчёт, и там было маловато лестного о добром пастыре и его секте. Откуда мне это известно? Ну, у меня свои источники. Так или иначе, Хельман подозревал Гримма и его приспешников в том, что они приносят людей в жертву ради каких-то нечестивых целей. Увы, Сэм пропал раньше, чем успел отыскать этому доказательства.

У меня есть товарищ — каменщик. Не так давно он побывал в тюрьме Гримма, той, что на острове Рок-Айленд посреди залива — её ещё называют «Скалой», — и был потрясен тем, в каких условиях там содержатся заключённые. Он знаком с Сэмом и клянётся, что видел, как его втолкнули в нижние помещения, когда сам он работал неподалёку. Подозреваю, Гримм его туда не на чашку чаю пригласил. Права требовать от вас что-либо у меня нет, так что не буду ходить вокруг да около. Мне нужно, чтобы вы пробрались в тюрьму Рок-Айленд и вызволили Хельмана.

Прежде, чем вы откажетесь, — выслушайте мой план, он кажется мне достойным внимания. Я сумел убедить одного пирата из Каньонных Крыс, в прошлом задолжавшего мне услугу, устроить налёт на Скалу. Пока он будет отвлекать внимание, вы сможете проскользнуть внутрь через сток, который мой товарищ-каменщик должен был заделать. Он оставил проход, как раз на такой случай.

Герои могут торговаться сколько угодно — у Лэси всё равно нет денег, которые он мог бы предложить в награду. Если они не заинтересованы, репортёр найдёт кого-то другого в ближайшие недели и в конце концов передаст героям информацию, которой владеет Хельман. Это важный момент, поскольку именно Хельман должен указать отряду на останки Зрящего-В-Будущее, который при помощи некромантии откроет величайший из секретов Гримма, а также способ убить преподобного.

У каменщика нет карты всей тюрьмы, но в сточный зал его вели по лестнице из генераторной. Хельмана увели через дверь на том же уровне. Каменщик нарисовал грубый план, который герои могут использовать для поисков.

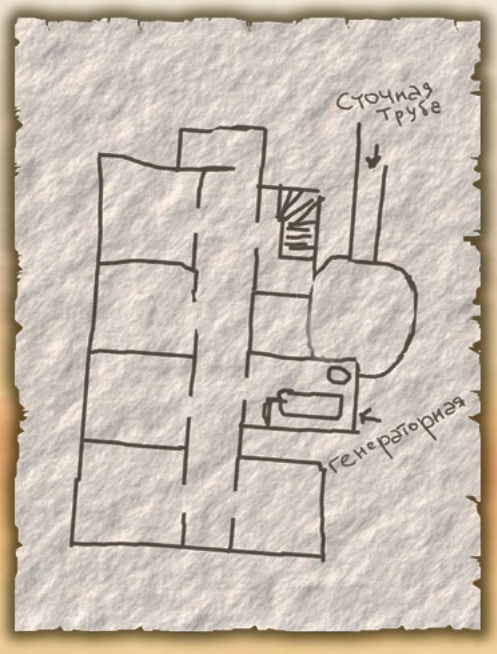
МЕЖДУ МОЛОТОМ И НАКОВАЛЬНЕЙ

Тюрьма Рок-Айленд — впечатляющий комплекс, безопасность которого обеспечивает как естественное расположение на острове, так и небольшая армия охранников, постоянно патрулирующих окрестности. К счастью обширная сеть знакомств Лэси позволяет ему схитрить! Несколько лет назад команда героев сумела проскользнуть внутрь и выручить некого заключённого, известного как «Джаспер». Гримм был не просто расстроен — он пришёл в ярость. На то, чтобы точно выяснить, как именно нарушители просочились за стены, ушло несколько месяцев. Уязвимость таилась в канализационном стоке, ведущем в подвалы. Чтобы разобраться с ней, наняли каменщик с репутацией. Ему было поручено заделать сток, чтобы никто больше не смог проникнуть через него в тюрьму и уж тем более — выбраться. По счастливому стечению обстоятельств, каменщик оказался другом Лэси и, узнав о происходящем, тот попросил его слегка усовершенствовать работу.

Для любого, кто решит осмотреть результаты труда каменщика, все будет выглядеть так,

будто сточную трубу перегораживает могучая решетка, повредить которую можно разве что с помощью динамита. Так оно и есть. Однако стоит потянуть за шнур, надёжно укрытый всего-то в паре дюймов под окружающей грязью, и откроется щеколда на другой стороне. Вуаля! Дружба — величайшее из сокровищ.

Согласно плану Лэси — если у героев нет своих идей получше, — другой его друг, презренный, но верный своему слову пират из числа Каньонных Крыс, успевший когда-то задолжать репортёру услугу, устроит атаку на Скалу. Эта уловка должна стянуть охранников к южному берегу острова, а герои тем временем смогут пробраться в сточную трубу на северо-западе. Конечно, придётся разобраться с несколькими охранниками, но суматоха на поверхности заглушит звуки стычек, если герои будут достаточно осторожны. К тому же можно ведь на время отказаться от пушек и положиться на бесшумное оружие вроде луков и ножей.



ХОРОШИЕ ПЛАНЫ... ИНОГДА СРАБАТЫВАЮТ!

Тюрьма Рок-Айленд описана на стр. 63 на случай, если действие развернётся и на верхних уровнях, но будем надеяться, твои герои останутся в подвале.

Если ты не планируешь иного, Маршал, и герои не станут слишком отклоняться от плана, события должны пройти приблизительно следующим образом. Бой на поверхности начнется в полночь (или в другое время, выбранное героями, но обязательно ночью — пираты не согласятся идти в атаку среди бела дня). Нападение осуществляется силами небольшой флотилии из полудюжины кораблей, от обычных сампанов Каньонных Крыс, до пары неплохо вооружённых каньонных яхт.

Флотом командует капитан Хонг Фат — безжалостный, но благородный головорез. В прошлом году в Подмышке Дьявола Лэси спас девушку, которая оказалась племянницей Хонг Фата. Бандит послал Лэси весточку, что отныне считает себя обязанным ему, и вот теперь наш охотник за сенсациями попросил об услуге.

Фат и правда честен, однако щедрость его имеет границы. Он станет атаковать Скалу в течение получаса или пока не будет потоплен один из его кораблей. В любом из этих двух случаев он говорит Лэси, что даёт сигнал к отступлению, а дальнейшее — не его забота.

У нашего отряда есть тридцать минут с того момента, когда разорвётся первая китайская ракета, чтобы отыскать Хельмана и убраться.

ТЮРЬМА РОК-АЙЛЕНД: ПОДВАЛ

Когда бой начинается, герои могут подгрести к северо-западному берегу острова (перемещение вплавь даже не обсуждается — вода полна акул и чудовищ). Это требует примерно десяти минут, так что у отряда остается около двадцати на всё про всё (а точнее ещё меньше, если они хотят ещё и успеть выбраться).

Вход в стоки найти не трудно — он смердит, будто задница Сатаны. Вода вокруг трубы мутная и вязкая от крови и прочих телесных жидкостей жертв людоедов. Кроме того в воде

полно живности: твари с плавниками, твари со щупальцами, твари со странно торчащими глазами, и все они увлечённо жрут.

К счастью, можно избежать близкого знакомства со всей этой публикой — рядом с сочащейся решёткой имеется выступ, пригодный для высадки. Потайной шнур найдётся легко (но всё равно пусть герои пройдут проверку внимания просто ради поддержания напряжения), и, потянув за него, действительно удастся открыть проход.

1. Сточный зал

Короткая труба всего фута три в диаметре ведёт в сточный зал. Бассейн зала расположен чуть ниже уровня моря, так что пока он не переполнен, по дну трубы течет лишь слабая струйка слизи.

В конце трубы находится сам округлый зал. Узкие мостки вдоль стен ведут к лестнице на юго-западной стене. Любой, кто попытается перемещаться иначе, как осторожным шагом, должен пройти проверку ловкости и при провале упасть в жижу.

С сточном бассейне плавают разнообразные ошмётки тел, а также раздувшаяся спрутоподобная тварь. Предыдущий отряд, прошедший здесь, прикончил чудовище, обитавшее в бассейне. Его аморфный труп с кучей щупальцев до сих пор болтается в густой жиже.

Не волнуйся. Тварь в бассейне мертва. Однако пусть герои хорошенько понервничают, прежде чем поймут это.

Первый, кто будет подниматься по лестнице (10 клеток), должен насторожиться. Что-то наверху громко стонет, пыхтит и лязгает. Это генератор на призрачной руде, но те, кто не слишком хорошо знаком с подобными устройствами, по звукам могут принять его за какой-то дьявольский паровоз.

2. Генераторная

Энергия на острове производится принадлежащим секте генератором, который питает призрачная руда. Устройство для нынешней эпохи довольно революционное. Его стоны и лязг сильно сбивают с толку. Индейцы и те, кто боятся новой науки, должны почувствовать себя здесь не в своей тарелке. Если хочешь, можешь заставить таких персонажей пройти проверку характера –2 (–4 для тех, кто имеет изъян клятва Старых путей). Провал означает получение одного уровня усталости.

К счастью, ни охранников, ни сектантов здесь нет.

3. Тюремный блок С

Здесь находится одинокий охранник. Ему не слишком улыбается нянчиться с надёжно запертыми измученными бедолагами, пока остальные наверху дерутся во славу Гримма, так что он сейчас нервный и дерганый. А ещё он по сути загнан в угол, и если нарушители появятся, перегородив ему путь к лестнице наверх, у него нет особых вариантов, иначе как драться до последнего.

Охранник (1): используй характеристики ангела мщения на стр. 235.

Охранник не дурак и может запереться в коридоре блока С (прочность замка равна 10, а чтобы его взломать, потребуется проверка взлома со штрафом –4). Кроме того можно использовать запугивание, чтобы уговорить охранника сдаться (например, пригрозить взорвать дверь динамитом или использовать какую-то сверхъестественную способность).

Пять из четырех камер заняты. Они заперты, но у охранника есть ключ. Кроме того замки также можно вскрыть (штраф –4) или сломать прицельными выстрелами (прочность 10). Вокруг каждой двери змеятся загадочные колдовские знаки, из-за которых невозможны любые сверхъестественные воздействия, в том числе — работа устройств безумной науки и даже энергия Ци. Это специальные камеры, в которых Гримм содержит особенно проблемных заключённых вроде меченых или картёжников.

В камерах нет ни коек, ни отхожих вёдер. Нет даже одеял. Куски хлеба и мяса, о происхождении которого лучше не задумываться, время от времени попадают в камеры через крохотные зарешеченные окошки в двери на уровне лица. Заключённые одеты в потрепанные штаны и рубахи из жесткого льна, от которого чешется всё тело.

Камера С1: на полу лежит изможденный мужчина, лишённый обеих рук. Это Джоб «Волына» Данстон, бывший маршалом Лост-Энджелса до провозглашения Эдикта 77-го. Сектанты забрали детей его убитого напарника и промыли им мозги, так что в итоге те посадили Джоба на цепь в камере его собственной тюрьмы. После этого маленькие паршивцы подожгли здание, и, чтобы сбежать, Данстон был вынужден отпилить собственную руку. Дальше он ускользнул из города, присоединился к группе сопротивления заблудшим ангелам, называвшей себя «Геометрами Лост-Энджелса» и принялся всеми силами нарушать планы Гримма, до каких только мог добраться. Два месяца назад Гримм поймал его с поличным, сожрал его вторую руку и отправил гнить сюда, надеясь выудить больше информации о Геометрах.

Данстон слаб и изранен, но может негромко звать на помощь и самостоятельно идти (его шаг равен 2, парень и впрямь в плохой форме). Исцеление или великое исцеление увеличат его шаг до 4, в любом ином случае ему требуется приличное количество отдыха, чтобы привести в относительный порядок тело и рассудок.

Джоб «Волына» Данстон: дикая карта. См. стр. 241. У него 3 ранения и нет рук.

Камера С2: в этой тёмной и сырой камере томится Эдди Грифф. Эдди был стрелком, в Великих Железнодорожных войнах успевшим посражаться за разные компании, в том числе — Уосатч и Айрон Дрэгон. Как-то ночью, во время стычки с Блэк Ривер, он неудачно сошёлся с самым настоящим оборотнем, получил укус в горло, но ухитрился выжить. Поражённый ликантропией он несколько месяцев скитался туда и сюда вдоль Западного побережья, пытаясь утолить бесконечный голод. Ангелы Гримма отловили Эдди в Городе-призраке и уволокли его мохнатую задницу на Скалу для исследований. Там беднягу пытали, брали у него пробы и вскрывали (оборотня очень трудно прикончить!), так что теперь он готов на любые уловки, лишь бы выбраться — конечно, и на ложь в том числе.

Когда Эдди слышит, что за дверью кто-то ходит, он приникает к зарешеченному окошку, быстро оценивает ситуацию и подаёт голос. Для начала он просит помощи, утверждая, что является «политическим заключённым» преподобного Гримма. Он хитёр и изворотлив, особенно в столь безнадёжной ситуации, так что врёт и впрямь не хуже опытного политика.

Он уже достаточно долго находится под воздействием рун Гримма, так что на какое-то время лишился своих способностей и сможет обратиться только какое-то время спустя (когда тебе это будет удобно, Маршал). Выбравшись на поверхность под свет полной луны, он уж точно не сдержится. Когда это произойдёт, оборотень будет до краёв полон незамутнённой жажды крови и попытается убить всех, кто попадётся ему на глаза. Воздействие Глада на его осквернённую душу даже сильнее, чем на обыч-

ного человека, так что, обратившись, он сделает что угодно ради свежего мяса.

Эдди Грифф: дикая карта. Используй характеристики стрелка-ветерана; в полнолуние — характеристики оборотня. Обоих ищи в «Книге Маршала».

Камера С3: во время битвы за Лост-Энджелс войска Гримма сумели захватить живьём нескольких железнодорожных воинов Уосатч, и здесь несчастные томились между пытками. Может, Гримм и договорился о мире с Хельстроммом, но никто не мешает ему продолжать истязать приспешников доброго доктора, чтобы извлечь из сделки максимум выгоды. Сейчас в живых остался только один — Чарли Бакс Бакнер. Он узнаёт героев и просит их помочь.

Чарли Бакс Бакнер: дикая карта. См. стр. 106.

Камера С4: невероятно истощённый труп лежит посреди комнаты. Опознать его невозможно. Чтобы наверняка понять, что заключённый мёртв, кто-то должен осмотреть его поближе.

Камера С5: растоптанные останки отважного сотрудника Агентства валяются в углу этой камеры. Сэмюэль Хельман избит, сломлен и размазан. Когда герои заглядывают в окошко, они видят только условно человеческую фигуру у противоположной стены. Сэм скован и измордован до неузнаваемости (удостоверься, что с отрядом есть хоть кто-то, хорошо с ним знакомый). Он почти без сознания, но если кто-то произносит его имя, повторит его слабым свистящим шёпотом. Этого не достаточно для полной уверенности, что это именно тот, за кем они сюда явились, но время поджимает, так что лучшего шанса может и не выпасть. Охранник (если он ещё жив) также знает его имя, как и Данстон. Грифф понятия не имеет, что это за псих, и считает, что его надо бросить, поскольку он только задержит их в пути.

Сэмюэль К. Хельман: дикая карта. См. стр. 245. У него 3 раны.

ПОБЕГ

После того, как Хельман обнаружен, спасатели могут быстро вернуться в генераторную, оттуда через люк в сточный зал и по трубе — к своей лодке. Встретятся ли им какие-то дополнительные препятствия, решать только тебе, Маршал. Лабиринт богат на опасности, так что можешь без раздумий устроить ещё парочку проблем.

РАССКАЗ ХЕЛЬМАНА

Так ради чего была вся эта суета? Рад, что спрашиваешь. Когда Сэм Хельман сможет нормально отдохнуть пару часов и прийти в себя, он наконец сядет, попросит воды и поделится вот какой историей:

— Ублюдки схватили меня сразу после того, как я отправил вторую копию отчёта Алану Пинкертону. Первое письмо они перехватили. Парнишку, которому я поручил отправить его, уже, должно быть, съели. Всё верно, я сказал «съели». Гримм со своим внутренним кругом — людоеды, если вы ещё не в курсе. И мясо, которое подают на субботних сборищах, — это именно то, что иногда называют «длинной свиньёй». Человечина, да. Не советую есть с ними за одном столом, как бы голодны вы ни были. Такие вещи даром не проходят…

Короче говоря. Вы наверняка решили, что я свихнулся, и винить вас тут не за что. Но может, вы слышали про эту штуку — «Расплата», она же «Судный день». Была несколько лет назад у пинкертонов такая версия, не слишком достоверная, насчёт того, что вообще случилось с миром. Магия каким-то образом вернулась. А заодно и всякая мерзость повылезла на свет. И думается мне, Гримм со всем этим как-то повязан.

С год назад сектанты держали в камере по соседству с моей индейского шамана. Он говорил, что его звать Зрящий-В-Будущее. Мы перекидывались парой словечек, когда могли, и он много рассказал мне о времени Расплаты, и с чего всё пошло. Сказать честно, всего я не запомнил. Большая часть из случившегося за последние два года как-то выпала из памяти, знаете ли. Но он точно

говорил, что Гримм — вроде как «Служитель» этой самой Расплаты, и что запросто поганца не прикончить и не остановить. Да я и сам могу подтвердить, что заточенный кусок кости, угодивший прямиком в сердце, едва заставил его поморщиться, так что стоит поверить.

И всё же остановить его надо. Если этого не сделать, люди будут страдать многие годы. А может, и вообще до конца времен, если уж он и впрямь бессмертен. А кроме того, дальше всё будет ещё хуже. Зрящий-В-Будущее сказал, что Судный день не был концом света — только его началом. За Гриммом и остальными стоит нечто куда большее. Нечто, способное положить начало истинному Аду на Земле.

Зрящий-В-Будущее знал, как убить Гримма, но, боюсь, он не успел дойти до этого в рассказах, его забрали. Не знаю, что с ним стало, но мне известно, кто знает. Шаманка по имени Рожденная-В-Котле. Очевидно, именно эти двое основали Союз Необходимости — сборище уцелевших индейцев, которые сошлись в городе Львиный Рёв в Лабиринте. Она точно в курсе, что случилось со Зрящим-В-Будущее. Дьявол, да она и сама может знать, как убить Гримма. Найдите её, и мы свяжемся с Агентством, они помогут разобраться во всей этой истории.

Пока Сэм оправляется от ран и потрясений, будем надеяться, герои отправятся на поиски Зрящего-В-Будущее (и Рожденной-В-Котле). Хельман и впрямь верит, что «серьёзные ребята» (он имеет в виду Агентство) сумеют разобраться с Гриммом, когда герои выяснят, как его убить. Если уж эти стрелки смогли вытащить его со Скалы, то и с расследованием управятся.

Сэм искренне заверяет, что за эту работу они будут вознаграждены, но не может точно сказать, кто именно и сколько заплатит, учитывая текущие изменения в структуре организации пинкертонов.

Конечно же, истинная ситуация куда сложнее, и ты можешь спать спокойно, зная, что наши герои уже прочно ступили на путь, в конце которого им неизбежно придётся столкнуться с преподобным Гриммом лично.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Будем надеяться, герои отправятся искать Рождённую-В-Котле и в результате вляпаются прямиком в события эпизода шестого — «Племенная война».

6. ПЛЕМЕННАЯ ВОЙНА

Начинай это приключение, когда герои, последовав указаниям Сэма Хельмана, отправляются встретиться с Союзом Необходимости.

В этой главе герои ищут Союз Необходимости и его основателя — Зрящего-В-Будущее. Шамана, однако, нигде нет, а Союз страдает от атак представителей нечестивого Клана Гремучей Змеи — тайного сообщества колдунов и злых шаманов. Они похитили преемницу шамана, Рождённую-В-Котле, и положили начало внутриплеменной войне, которая разделила выживших.

Героям предстоит преодолеть обманчивые каньоны Лабиринта, сумрачные хитросплетения политических интриг гражданской войны и в конце концов разоблачить и уничтожить клан Гремучей Змеи, чтобы завершить свои поиски.

ЕСТЬ У КОГО-НИБУДЬ КАРТА?

Чтобы отыскать местонахождение укрытия Союза Необходимости в Лабиринте (а он не даром так называется), придётся слегка потрудиться.

Можно, конечно, просто кружить в поисках по каньонам на яхте или другом подходящем судне, но в этом случае не забудь, что отряд должен столкнуться с разнообразными опасностями Лабиринта: от морских диковинок до стычек с пиратами, кровавыми акулами и чудовищами. Если избран этот путь, пусть герои ежедневно совершают совместную проверку смекалки. Когда будет накоплено сум-

марно пять успехов/подъемов, отряд натыкается на кого-то, способного указать им путь к убежищу индейцев на вершине одной из мез. Проводником может оказаться шахтёр, прячущий свой участок от пиратов, группа пиратов, напавших на героев и потерпевших поражение, или высаженный на необитаемом островке головорез из Каньонных Крыс, готовый рассказать или сделать что угодно для своих спасителей. Будь изобретательнее, Маршал, повеселись как следует! Не стесняйся ввести в сюжет нового союзника, предателя или даже даму в беде.

Также место обитания Союза Необходимости герои могут узнать в Львином рёве — одном из китайских городов, подконтрольных Чангу. Это немаленькое поселение, но учти, что Львиный рёв — одна из трех крепостей, которыми правит Су Красные Лепестки — возможно, заклятый враг наших героев, если те успели подстрелить её во время поездки на «Добрых намерениях». Львиный рёв — хорошо укреплённый и крайне неприветливый город. Многие суда приходят и уходят, гружёные тоннами награбленного, но приезжих (а особенно лаоваев-европейцев) дальше порта не пускают. Но даже там отчётливо ощущается неприветливость и есть постоянная опасность схлестнуться с пиратами, пьяными докерами или суровыми представителями власти назначенного Су управляющего. Изменение внешности, скрытность и взятки могут помочь героям получить искомую информацию.

Бросок Гремучей змеи

Три ночи назад несколько членов тайной секты, известного как Культ Гремучей змеи, похитили предводительницу Союза Необходимости — Рождённую-В-Котле. Присутствие шпионов культа в рядах Союза Необходимости подозревали уже давно, а уж теперь в этом нет никаких сомнений. Подозрительность и тревога висели над деревней, обращая семьи друг против друга, покуда не переросли в полномасштабную гражданскую войну.

Вдобавок вернулись члены Тропы воинов под предводительством свирепого бойца по имени Крадущийся-в-Ночи. Когда-то он был изгнан по приказу Зрящего-В-Будущее и теперь увидел в происходящем шанс возродить свою власть над Союзом Необходимости. Крадущийся-в-Ночи вернулся со своими воинами и быстро положил конец спорам, прикончив смутьянов и тех, кого подозревали в связях с Кланом Гремучей змеи. Последних живьем посадили на высокие колья лицами на юг и оставили так умирать (там они остаются и до сих пор).

Веди нас к главному

Если герои не явятся под покровом ночи или иным скрытным образом (у кого есть подводное или скалолазное снаряжение?), их почти наверняка заметят задолго до того, как они выберутся на пригодный для высадки берег — полоску пляжа вдоль южной оконечности острова. На суше виднеются обломки примерно полудюжины каноэ и разбросанные рваные рыболовные сети (всё это — следы недавней междоусобной войны).

Нет никаких подъёмников на вершину мезы с пляжа. Вместо этого местные используют две надёжно охраняемых тропы. Они извиваются по утёсу и настолько узки, что пройти по ним можно только гуськом. Наверху тропы упираются в частоколы из заострённых брёвен, за которыми скрывается дюжина воинов. Помимо стрельбы из луков, воины могут сбрасывать камни на головы врагов, если те попытаются взять тропы штурмом (проверка метания, попадание наносит 2d6 урона и требует проверки ловкости, чтобы не свалиться вниз). Воины не желают сразу атаковать небольшой отряд, предпочитая сначала поговорить, но не станут долго раздумывать, если пришлые проявят открытую враждебность.

Индейские воины (12): используй характеристики из «Книги Маршала». Все они обладают навыками знание (индейский язык жестов) и метание d6.

Когда герои достигнут вершины, для того, чтобы пройти мимо частокола и дюжины воинов, им потребуется проверка убеждения –8 (–4 для индейцев, либо –6 для тех, кто имеет

мексиканское или африканское происхождение) и хорошие аргументы. Кто бы ни выступил переговорщиком, попытка будет только одна, так что подожди, пока герои посовещаются, прежде чем переходить к делу. По крайней мере один из воинов за частоколом кое-как говорит по-английски. Лучшей стратегией будет упомянуть Зрящего-В-Будущее — основателя Союза Необходимости. Это добавляет +2 к результату проверки убеждения.

Скрытно проникнуть на вершину мезы возможно, но это непросто. Обратись к карте и определи, с чем герои могут столкнуться по пути. Помимо воинов у выходов с троп, несколько патрулей из молодых жителей деревни обходят обрывы. Им приказано в случае появления нарушителей не вступать в бой, а бежать в центр лагеря и поднимать тревогу.

Так или иначе, герои должны в конце концов встретиться с Крадущимся-в-Ночи, который живет в своём типи в западной части деревни.

ДЕРЕВНЯ

Это довольно традиционная индейская деревня в центре плоскогорья на вершине мезы. Здесь расположено достаточно типи, чтобы вместить приблизительно тысячу человек, но сейчас их осталось лишь около пятисот. Больше половины из них — женщины и дети младше двенадцати лет, однако оставшиеся — бывалые закалённые воины.

Крадущегося-в-Ночи можно найти в его жилище на вершине западного холма в окружении последователей. Он не слишком дружелюбен и не особо жалует представителей неиндейских культур, но ему интересно, что скажут эти странные чужаки, так что как минимум можно рассчитывать на аудиенцию (под присмотром примерно сотни его воинов).

Когда герои скажут, что разыскивают Зрящего-в-Будущее, он отвечает на сносном английском:

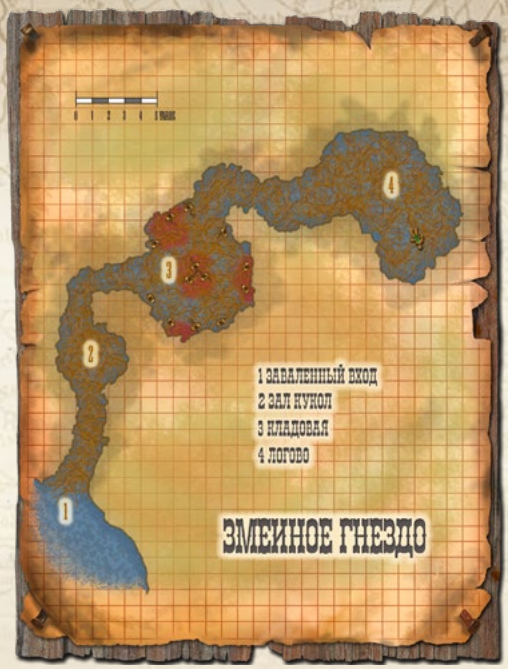
— *Зрящий-в-Будущее основал Союз Необходимости. Он оставил нас многие годы назад. Отправился искать Великую Черепаху, если вы верите в подобные вещи. С тех пор мы его не видели. Если он нужен вам, просите помощи у Рождённой-в-Котле. Перед уходом Зрящий-в-Будущее сделал её вождём.*

А если вам нужна Рождённая-в-Котле, придётся отыскать логово Клана Гремучей змеи.

Крадущийся-в-Ночи мрачно ухмыляется, ожидая вопросов, после чего продолжает:

— *Клан Гремучей змеи — тайное братство, посвятившее себя уничтожению бледнолицых. Не худшая цель. Но они связались с тёмными духами — безумными и злыми, которые убивают наш народ так же легко, как и ваш. Три ночи назад Клан Гремучей змеи проник в Союз Необходимости и забрал Рождённую-в-Котле. Такое предательство вызвало… смуту. Был бой, но мы уже разобрались с виновными.*

Крадщийся-в-Ночи указывает на южный склон своего холма, где на высокие острые колья насажено пять тел. Потом разворачивается обратно и задумчиво смотрит вверх.



— Наши следопыты думают, что знают, куда Клан Гремучей змеи забрал Рождённую-в-Котле. Мы нападём на них, но нас мало, и я не желаю, чтобы нас стало ещё меньше. Помогите нам драться с лживыми змеями, и мы подумаем над тем, чтобы помочь с поисками Зрящего-в-Будущее.

Крадущийся-в-Ночи не знает точно, где найти Зрящего-в-Будущее. Если его спросить об этом, он лишь пожмёт плечами и скажет что-нибудь загадочное, вроде: «Рождённой-в-Котле ведомы пути». Также он не знает ничего о Гримме и Заблудших ангелах — для Крадущегося это всего лишь еще одна кучка бледнолицых, которых рано или поздно предстоит изгнать с «его земли».

Если спросить Крадущегося-в-Ночи, ради чего Клан Гремучей змеи захватил Рождённую-в-Котле, он скажет, что они, скорее всего, пытаются выпытать её могучие шаманские секреты. Есть немалый шанс на то, что она всё ещё жива, но вряд ли это надолго.

ПРОВОДНИКИ И ШПИОНЫ

Будем считать, что герои согласились. В этом случае Крадущийся-в-Ночи посылает с ними своего лучшего следопыта и воина — Глаза-Как-Угли. Это не просто красивое имя — Глаза-Как-Угли носит его потому, что в ночи его глаза действительно светятся! Это благословение могучего тотемного духа Совы.

Угли получил секретное задание — проследить, чтобы Рождённая-в-Котле не вернулась живой. Он надеется, что Гремучие змеи успели разделаться с ней. Если это не так, Крадущийся-в-Ночи приказал ему по-возможности тихо убить шаманку.

ГЛАЗА-КАК-УГЛИ

Угли полностью посвятил себя тотемному духу ночи — Сове — и теперь чувствует себя в ночном мраке, как рыба в воде.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d8, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 9; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Черты: блок+, боевая ярость+, быстроногость.

Снаряжение: лук, боевая дубинка, лошадь.

Особенности:

- **Крепкий:** тотемный дух даёт воину сверхъестественную стойкость, и даже находясь в шоке, он не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Регенерация (быстрая):** Угли быстро оправляется от ранений. Он совершает проверки естественного исцеления каждый раунд.
- **Слабость (магия):** тотемный дух не защищает от магии. Глаза-Как-Угли получает обычный урон от магических атак и не может использовать регенерацию для заживления полученных таким образом ранений.

- **Сумеречное зрение:** светящиеся глаза позволяют Угли видеть во мраке, он не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Трофей:** меченый, поглотивший духовную сущность Глаз-Как-Угли, получает особенность сумеречное зрение.

Также Крадущийся-в-Ночи отправляет с отрядом Виматаи — молодую знахарку, которая училась у Рождённой-в-Котле и, возможно, сумеет найти её. Она далеко не лучший шаман в племени, но Крадущийся-в-Ночи и так делится всем, чем только может. Кроме того Виматаи — вечная проблема, так что он без особых сожалений отправляет её на задание, с которого запросто можно не вернуться.

Виматаи: дикая карта. Используй характеристики индейца-шамана из «Книги Маршала».

Виматаи будет в этой истории той, кем была в своё время Сакагавея для Льюиса и Кларка. Её красота сравнима лишь со свирепостью, с которой она бросается в драку. Виматаи верна Рождённой-в-Котле, но после того, как власть перешла к Тропе воинов, ей пришлось служить Крадущемуся-в-Ночи. Она всеми силами рвётся в спасательную экспедицию и подозревает, что новый вождь на самом деле вовсе не жаждет видеть Рождённую-в-Котле живой.

Змеиное гнездо

Папа Гремучник был одним из злокозненных шаманов, присоединившихся к воинству Ворона, чтобы устроить Великое землетрясение 1868-го. С тех пор его задача — оставаться в Лабиринте и продолжать мутить воду. В основном это заключается в том, что он постоянно ищет способы ссорить индейцев и бледнолицых, дабы насытить одного из Четырёх Всадников, которому служит Ворон, — Войну.

Планы Папы пошли прахом, когда он вознамерился уничтожить Союз Необходимости. Рождённая-в-Котле насквозь видела его интриги и иллюзии и выступила против него в Землях Охоты, где её духовная форма была лишена всех мирских изъянов и слабостей. Рождённой-в-Котле удалось серьёзно уязвить Папу, но у старого змея нашлись свои уловки. Его слуги, проникшие в ряды Союза Необходимости, явили свою истинную сущность и похитили физическое тело Рождённой-в-Котле, раньше времени оборвав духовное противостояние.

Теперь нашим бесстрашным героям предстоит спасти физическую оболочку Рождённой-в-Котле. Время сейчас бесценно, ведь по мере того как умирает тело, слабеет и духовная форма знахарки. Если Рождённая-в-Котле будет окончательно побеждена, Папа Гремучник завладеет её телом и вернётся в Союз Необходимости, чтобы без промедления нести бледнолицым кровопролитие и раздор.

Щепки и клыки

Короткая морская прогулка (двухдневная) от мезы Союза Необходимости приводит отряд в грот, называемый аборигенами попросту «местом тьмы». Здесь долгое время находилось средоточие тёмной магии — Виматаи полагает, что именно сюда уполз с добычей Папа Гремучник. И она права.

Вход в пещеру выглядит так, будто во время землетрясения сюда снесло целый лес изувеченных деревьев. Когда вода схлынула, перемешанные обломки деревьев остались в каньоне, напоминая переплетение смертоносных спиц. Войдя в грот, герои двигаются словно бы по круглому тоннелю, своды которого сплетены из перекрученных веток и палок, а на дне плещется и покачивается чёрная вода. Уровень страха здесь равен 4.

1. Заваленный вход

Герои могут привязать лодку здесь и войти или проплыть через бурелом. Нет никакой возможности забраться на осыпающиеся завалы, но меж них виднеется узкий, похожий на тоннель или нору, проход. Здесь можно пройти только по одному, и это требует проверки ловкости. Провалившие эту проверку получают уровень усталости. Обязательно опиши, как зазубренные щепки почерневших от старости деревьев впиваются в кожу, оставляя пятна тёмной плесени. Никакого особого эффекта царапины не оставляют, но пусть игроки лишний раз понервничают.

2. Зал кукол

По мере продвижения вперед герои начинают слышать жужжание, заглушающее хлюпанье воды внизу. В следующем «зале» их ждут десятки маленьких палочных кукол, подвешенных к переплетению веток наверху. Некоторые одеты в лоскуты мешковины и кожи, сморщенные фрукты изображают головы. Зрелище неприятное и жуткое, над куклами вьются тысячи кусачих мошек, то ли поедающих, то ли откладывающих яйца в кукольные головы.

Если кто-то из героев касается одной из кукол, та начинает корчиться! Голова дёргается вперед-назад, словно от боли, крохотные ручки и ножки медленно изгибаются, деревянный скелетик щелкает и трещит. Мгновение спустя, все куклы в зале начинают корчиться и содрогаться. Конечности беспорядочно трясутся, в воздух взвиваются рои мошек. Если герои не одеты в герметичные костюмы или не имеют при себе особых устройств для защиты от кусачих насекомых, они немедленно автоматически получают по уровню усталости от атак этого безумно гудящего облака.

3. Кладовая

Бежав от неистово трясущихся кукол и мух, герои оказываются в еще одной «комнате» меж изломанных древесных стволов — еще более абсурдного вида. Папа Гремучник служит Ворону, который, в свою очередь, служит Войне, но при этом шаман не забывает, что кругом расстилается царство Глад. Чтобы «уважить» Жницу, он выпотрошил полдюжины воинов, захваченных в минувшие недели (большинство — из Союза Необходимости) и развесил здесь на ветвях, будто в людоедской кладовой.

Когда герои примутся таращиться на художества Папы Гремучника, снизу донесутся всплески. Взглянув вниз, герои увидят множество акул, скользящих в кровавой воде в ожидании поживы. А когда взгляды возвращаются к подвешенным индейцам, их глаза оказываются открыты! Мертвецы начинают утробно стонать. Здесь необходима проверка храбрости, Маршал.

Индейцы застряли между жизнью и смертью. Это не зомби, и они не атакуют, однако стон на бесконечном вдохе начинает вытягивать из героев саму жизненную энергию. Начи-

най отсчет раундов боя сразу после проверки храбрости. В конце каждого раунда все должны проходить проверку выносливости и в случае провала получать уровень усталости. Если кто-то оказывается при смерти, он падает на «пол» из сплетённых ветвей и сучьев и начинает сползать к ждущим внизу акулам. Ему определённо не помешает помощь товарищей.

Стон можно прекратить, только обезглавив всех тринадцать несчастных индейцев. Они не обороняются, так что их защита равна 2, но имеют стойкость 10, а для обезглавливания используются правила разрушения предмета из «Дневника авантюриста». Разыгрывай сцену в духе хоррора и не переживай, если герои разделаются с индейцами быстро.

4. Логово

Ужасная нора Папы Гремучника оканчивается очередным большим «залом», стены которого — мешанина прутьев, а потолок — переплетённые ветви. Когда идущий впереди герой входит сюда из соседнего зала, он успевает заметить призрачные очертания грузного шамана, стоящего в тени на противоположной стороне. Потом он налетает на очередной сучок, вздрагивает и отвлекается, и в следующий момент шамана уже нет на прежнем месте. Протерев глаза и ещё раз осмотревшись, герой замечает ещё одну фигуру, погребённую под целой кучей изломанных веток. Это Рождённая-в-Котле. На самом деле она не закидана ветками — острые обломки пронзают её тело будто подушку для иголок, и знахарка лежит на «полу» неподвижная и полумёртвая.

Когда кто-нибудь касается её, Папа Гремучник нападает. Он начинает с того, что выныривает в реальный мир и бросает в троих героев трёх самых что ни на есть настоящих гремучих змей (см. описание характеристик Папы Гремучника, чтобы узнать, какими силами он обладает). После этого он начинает телепортироваться по залу, а иногда и за его пределы, призывая кукол. Пока герои сражаются с заточёнными в куклах духами, злобный шаман продолжает осыпать их гремучими змеями и окатывать потоками яда.

Предательство!

Посреди боя Глаза-Как-Угли начинает двигаться к Рождённой-в-Котле. Следующим действием Виматаи бросает в него копьё. Если герои вмешаются, Виматаи кричит, что Глаза-Как-Угли собирался убить знахарку, пока герои заняты другим. Глаза-Как-Угли утверждает, что он хотел защитить Рождённую-в-Котле, подозревая, что Виматаи — одна из шпионов Клана Гремучей змеи. Они начинают драться между собой, игнорируя всех остальных. Папа Гремучник достаточно проницателен, чтобы понять, что происходит, и с этого момента куклы и змеи не мешают бою Виматаи и Глаза-Как-Угли, пока те не отвлекаются друг от друга.

Как обычно, ты можешь позволить игрокам управлять этими персонажами в бою, как если бы они были статистами, присутствующими в игровой сцене. Объясни игрокам, что Виматаи и Глаза-Как-Угли сражаются максимально бесчестно и безжалостно. Конечно, правду игрокам знать не нужно — просто скажи, что бойцы стараются всеми силами убить друг друга и не обращают внимания на происходящее вокруг.

Папа Гремучник

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d12, сила d12+2, выносливость d10.
Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d12, знахарство d12, метание d10, плавание d8, провокация d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9; **харизма:** –6; **выдержка:** 4.
Изъяны: дурной характер, клятва Старых путей, уродство, чужак.
Черты: железная воля, мистический дар (шаманизм), новая сила ×2, пункты силы ×3, репутация.
Силы: друг зверей (дух Змеи, см. ниже), проворство, стрела, телепортация; **пункты силы:** 30 (проявления, связанные со змеями).
Снаряжение: волшебный пояс из кожи гремучей змеи (стойкость +2).

Особенности:

- **Дух Змеи:** используя силу друг зверей, Папа Гремучник может напускать на своих врагов до трех временно воплощённых змеиных духов. Это стоит ему 3 пункта силы. Одновременно могут существовать не более девяти таких змей. Используй характеристики ядовитой змеи из «Дневника авантюриста».
- **Живой призрак:** благодаря своей тесной связи с Жнецами, Папа Гремучник может свободно уходить в Земели Охоты и возвращаться оттуда. Он обладает особенностью бесплотный (невосприимчив к обычным атакам), но сам может воздействовать на физический мир с помощью своих способностей.

КУКЛЫ (РОЙ)

Рой злобных кукол-качина окутывает противников и может разделиться на два роя поменьше, если потребуется. В отличие от животных или насекомых, эти маленькие твари хитроумны и вполне могут потягаться в сообразительности с человеком.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 8; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Общая атака:** куклы терзают своих жертв сотнями заострённых палочек, из которых сделаны их руки и ноги, нанося 2d4 урона в раунд всем, находящимся в пределах среднего шаблона.
- **Разделение:** куклы могут разделиться на два меньших роя, каждый из которых покрывает малый шаблон, чтобы атаковать больше противников, стойкость обоих новых роев уменьшается до 5.
- **Рой:** защита +2. Колющее и режущее оружие, включая огнестрельное, не наносит рою вреда. Площадные атаки работают как обычно, но также наносят урон всем, кто находится внутри роя. Пытаться растоптать и утопить проклятых кукол бесполезно.

ЖЕРТВА ДЛЯ ВСЕОБЩЕГО БЛАГА

Когда Папа Гремучник и куклы будут побеждены, герои смогут позаботиться о Рождённой-в-Котле. Она при смерти, но в сознании и страдает от боли. Лечение — магическое или обычное, — вновь позволит ей говорить и двигаться. Рождённая-в-Котле не знает, где искать Зрящего-в-Будущее, но если кто-то упомянет, что его видели на Скале в плену у преподобного Гримма, она кивает и произносит следующее:

> — *Вы оказали нам великую услугу, странники. Зрящий-в-Будущее покинул нас много лун назад, и если он попал в руки Пожирающих Плоть, то уже давно отправился в Земли Охоты. Теперь мы знаем. Мне будет нужна ваша помощь.*

С этими словами знахарка кладёт руку на ближайшее бревно и отставляет правый мизинец.

«Отруби его», — просто говорит она. Ритуал, который она собирается произвести, требует увечья. Отрубить палец самостоятельно знахарка не может — это должен сделать тот, кто отправится на поиски. Особой силы для этого не требуется, так что вместо этого рубящий должен пройти проверку характера (врач может обратиться к навыку лечения). В случае успеха, операция проходит быстро и Рождённая-в-Котле почти не страдает. В случае провала она кричит от боли, а «ампутатору» приходится несколько раз наносить удар, разбрызгивая кровь. Всё это не имеет игромеханических эффектов, но должно надолго остаться в памяти.

Когда палец будет успешно отрублен, Рождённая-в-Котле велит отрубившему бросить его на землю. Секунду палец вертится, будто червяк на раскалённом камне, потом останавливается. Знахарка кивает и говорит: «Туда».

Теперь палец работает как компас, указывая направление к Зрящему-в-Будущее. Сейчас он направлен на юг и чуть-чуть на восток. «Если он мёртв,» — говорит Рождённая-в-Котле, — «принесите мне его череп, и я помогу вам поговорить с ним».

Дальнейшие свои действия герои определят сами, но для начала им, как минимум, нужно проводить Рождённую-в-Котле к Союзу Необходимости. Крадущийся-в-Ночи будет в ярости, но ему придётся соблюдать приличия — по крайней мере пока что.

Что дальше?

Что произойдёт с героями дальше, решать тебе, Маршал. Союз Необходимости сыграл свою роль в истории Мистического Запада. Следуя указаниям пальца Рождённой-в-Котле, они рано или поздно найдут Зрящего-в-Будущее, но в пути палец может избрать и другие цели, с которыми требуется разобраться. Можешь отправить героев по любому маршруту, включающему авантюры, которые сам запланируешь.

7. На Иосафат!

Следуя указаниям пальца Рождённой-в-Котле, отряд проделывает путь из северного Лабиринта до долины Иосафата, в которую культ Заблудших ангелов отправляет кости сожранных. Здесь находится последнее пристанище Зрящего-в-Будущее, и, по счастью, отрубленный палец Рождённой-в-Котле в конце концов позволит отыскать череп шамана.

Долина Иосафата

Уровень страха: *6*

Граждан самого разного достатка хоронят на Мемориальном кладбище Лост-Энджелса рядом с городом. Неверующих, неизвестных и нищих отправляют в долину Иосафата.

Многие спрашивают, зачем вокруг места захоронений негодяев и грешников выставлена постоянная охрана. Здешний настоятель, отец Даррен Амброз, заявляет, что это делается для охраны останков от тех, кто мог бы осквернить их, а в том числе: «диких зверей и нечестивых еретиков, населяющих сей безнадежный край». В подробности он не вдаётся, на вопросы не отвечает. Даже он не решается говорить вслух об ужасах, что заточены на этих воистину Мёртвых Землях.

1. Скорбная часовня

Здешняя церковь тесна и способна вместить всего пару дюжин прихожан. Многолюдные церемонии (а они здесь редкость) проходят снаружи. Отец Амброз, член внутреннего круга секты Гримма, управляет церковью. Амброз держится, как добросердечный кладбищенский пастырь. Он кажется сочувствующим и благожелательным, однако внутри это коварный и хладнокровный ублюдок, прекрасно осведомлённый обо всех грязных секретах своего хозяина.

2. Почётный караул

Ограда долины уникальна тем, что может защищать как от внешних угроз, так и от исходящих изнутри территории — у охраны есть

возможность двигать участки частокола. Днём орудия смотрят наружу. По ночам стволы и баррикады перемещаются и до рассвета нацелены в сторону могил. На каждой башне посменно дежурит по пять ангелов-хранителей (звено), сменяясь каждые восемь часов. Большинство команд служат здесь трижды в неделю, три дня патрулируют город и имеют один день для отдыха.

Каждый небольшой форт получает ежедневный паёк сушёного мяса неизвестного происхождения и относительно чистой воды. Мясо — именно то, о чём ты подумал, когда-то у него было имя и вредные привычки.

3. Саркофаги

Саркофаги у входа в долину служат двум целям. Во-первых, любой, кто заглядывает за ворота, первым делом видит их и решает, что на остальном кладбище покойники также погребены подобающим образом. Это, конечно же, враньё чистой воды, — большую часть останков просто сбрасывают в костяные ямы (см. далее). Второе, куда более зловещее предназначение саркофагов — служить тюрьмами для наиболее благочестивых врагов Гримма, которые способны были причинить ему даже больше проблем мёртвыми, нежели при жизни.

В каждом саркофаге заточены тело и душа чудотворца, связанного с Гриммом. Некоторые из них узнали его секрет и явились покарать преподобного; другие были достаточно близки к этому, и Гримм предпочёл ударить первым.

Любой, кто приблизится к саркофагам после заката, сможет различить жутковатые звуки изнутри — подобные далёкому пению ангелов, доносимому ветром. Если кто-то окажется достаточно глуп, чтобы открыть саркофаг, обезумевший дух вселится в тело и атакует любое живое существо в радиусе ста футов. Страдания духов запредельны и бесконечны, они давно сошли с ума, так что договориться с ними нет никакой возможности, даже если герои точно знают, что когда-то это были противники Гримма.

Охрана Заблудших ангелов

В охране долины стоит четыре звена ангелов, в распоряжении каждого имеется шестифунтовое орудие, с которым они отлично умеют обращаться. По ночам пушки направлены в сторону долины в ожидании скопов и костяных демонов, вылезающих из могил после заката.

Отец Даррен Амброз — ветеран Гражданской войны, осевший в Калифорнии еще до великого Землетрясения. Он входил в паству изначального Гримма и боролся со своими внутренними демонами, но мир внезапно встал с ног на голову. Когда последователи Гримма обратились против него, Амброз сломался и стал одним из тех, кто предал пастыря своего. Ныне Амброз — один из Тринадцати Старейшин и присматривает за кладбищем в долине Иосафата, а также за пушками, выстрелы которых регулярно уничтожают скопов и костяных демонов. Учитывая, что Амброз лишился руки в схватке со скопом под Геттисбергом, он чувствует особое удовлетворение, еженощно разнося на ошмётки свои давние страхи.

Ангелы-хранители (четыре звена по пять в каждом): используй характеристики из «Книги Маршала».

Отец Амброз: дикая карта. См. стр. 234.

Духи чудотворцев

В каждом из семи саркофагов томится истязаемый дух бывшего чудотворца. Создания появляются, если открыть саркофаг ночью (при свете дня они немедленно исчезают, но не погибают).

Каждый дух привязан к области радиусом в сто футов (16 клеток) от крышки — на которой изображён узник саркофага. Если гроб открыт, но рядом нет ни одной подходящей жертвы, дух около минуты будет парить над ним визжа и стеная, после чего исчезнет. Он вернется, если что-то живое приблизится на расстояние двенадцати футов (две клетки) к его

последнему пристанищу. Если отец Амброз находит саркофаги открытыми (но не уничтоженными), он просто ждёт рассвета, после чего вновь запечатывает их.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d10, запугивание d10.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Бесплотный:** духи являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Бесстрашный:** духи давно миновали ту черту, за которой можно чего-то бояться.
- **Вой проклятых:** дух может вопить, словно баньши, отчего все в пределах большого шаблона с центром на призраке должны пройти проверку характера и при провале оказаться в шоке.
- **Когти:** сила + d6. Каждый дух вооружён ужасными когтями, которые игнорируют любую броню за исключением магической.
- **Слабость:** на крышке каждого саркофага вырезано прижизненное изображение его узника (или, в одном случае, узницы). Именно оно привязывает создание к гробу. Если крышку расколоть, дух немедленно отправится в Земли Охоты под раскаты грома и вспышки зелёного света.
- **Ужас (–2):** от созерцания духа почти у кого угодно подкосятся коленки.

4. Костяные ямы

Десятки тысяч обглоданных костей свозят на дно этого скалистого каньона. В отличие от братских могил современности, земля тут слишком твёрдая, чтобы выкапывать большие ямы, да и бульдозеров, чтобы засыпать их, тоже пока нет. Так что кости просто складывают в большие кучи. Подобное зрелище кого угодно проберет.

Палец Рождённой-в-Котле указывает (ну конечно же) на самую дальнюю кучу. Придётся минут десять рыться в костях. В тот миг, когда герои обнаружат искомое, костяной демон восстает из останков и атакует.

Костяной демон (1): используй характеристики из «Книги Маршала».

Как проникнуть внутрь

Как именно герои пройдут мимо охраны ангелов, решать им. Обратись к описанию и карте, чтобы правильно отреагировать на любой безумный план, который придёт им в головы. Количество охранников и желание сохранить какую-никакую секретность, чтобы Гримм раньше времени не узнал, что за ним ведут охоту, должны убедить героев выдвинуться после заката, когда больше вероятность проскользнуть мимо охранников незамеченными.

Вот несколько возможных вариантов.

Отвлечение внимания: устроить переполох, пока оставшаяся часть команды тихонько проникнет в долину, неплохая мысль. Охранники здесь почти на грани из-за постоянно вылезающих из куч костей тварей, так что начнут пальбу при малейшем намёке на тревогу.

Изменение внешности: если героям удастся подстеречь кого-то из ангелов-хранителей и похитить их одежду, то они вполне смогут пройти в долину с грузом тел или придумав достаточно правдоподобное объяснение. Охранники не станут слишком волноваться о своих, вошедших внутрь. Для них куда важнее не давать тварям выбираться наружу.

Маскировка: вполне возможно пробраться на кладбище через периметр, если придумать, как подкопаться под железную ограду. Заклина-

тели могут использовать свои сверхъестественные способности — впрочем, обыскивать кладбище в одиночку явно не самая светлая идея.

Прямая атака: часть ангелов попытается ускользнуть и привести помощь, услышав звуки сражения. Обратись к карте, чтобы понять, какие звенья будут участвовать в бою, а какие отправятся за помощью.

ДАЖЕ ТОТ, КТО ЗРИТ В БУДУЩЕЕ, ВИДИТ НЕ ВСЁ

Палец указывает на череп Зрящего-в-Будущее. Если коснуться им черепа, палец мгновенно обугливается, словно побывал в адском пламени. Остальные кости скелета давным давно затерялись среди окружающих останков, если кто-то попытается поискать их.

Сам по себе череп бесполезен — его нужно отнести Рождённой-в-Котле. Как и когда герои доберутся до неё, зависит от них. А от тебя — насколько сложно это будет сделать. Возможно, напряжение между Тропой воинов и Союзом Необходимости достигло апогея, или, напротив, превратилось в политическое противостояние. А может, Крадущийся-в-Ночи в поисках новых последователей собрал своих воинов и пошёл своей дорогой.

В любом случае, когда герои доберутся до Рождённой-в-Котле, прочти или перескажи следующее.

Рождённая-в-Котле берёт череп в руки и тяжело вздыхает. Вы понимаете, что за свою долгую жизнь она успела проводить слишком многих друзей. Почти с любовью она укладывает череп в подол и начинает петь заклинания.

Через несколько минут герои ощущают, что их неудержимо клонит в дрёму. Усевшись рядом с Рождённой-в-Котле, они проваливаются в глубочайшее забытьё. Все герои видят следующее.

Ты приходишь в себя и понимаешь, что находишься на крохотном и голом островке где-то в Лабиринте. Вокруг бушует могучий шторм, сама земля под ногами трясется и качается. Каким-то образом ты понимаешь, что совсем недавно произошло Великое землетрясение.

Перед тобой группа людей — изголодавшиеся и жалкие оборванцы. Но ты — не ты. Бросив взгляд в лужу стоячей воды, ты замираешь от потрясения — в воде отражается лицо преподобного Иезекии Гримма. Но что-то не так. Нет и намёка на жёсткую и недобрую гримасу, которую ты хорошо знаешь, — сейчас это лицо добросердечного человека, искажённое застывшим ужасом.

Ты вновь смотришь на остальных — на свою паству. Их руки и лица покрыты свежей кровью и ошметками плоти. Как и ты, они пошатываются и оступаются. Под ногами у них растерзанные останки человека. В руке у тебя тяжелый револьвер. Ты стреляешь. Кто-то в толпе падает, но остальные бросаются вперед. Некоторые встают на твою защиту, остальные пытаются растерзать тебя и твоих защитников ногтями, зубами и подхваченными булыжниками. Безумная и кровавая круговерть. Грязный человек — кажется, ты где-то видел его раньше, — сопя от ненависти хватает тебя единственной рукой за горло. Ты выкрикиваешь имя Господа, а потом твоя шея с хрустом ломается, и наступает тьма…

Кажется, проходят тысячелетия. Из мрака Бездны ты выцарапываешь себя сквозь кровь, плоть, мозги и гниль. Медленно встаёт багряное солнце. Ты понимаешь, что сидишь меж тринадцати уцелевших — тех самых, что убили тебя, что пожрали твою горячую плоть, что испили кровь твою. Ты вновь смотришь в лужу. У тебя по-прежнему лицо Гримма, но ты — не он. Отныне ты коварная злонамеренная тварь, рождённая голодом, жаждой и ненавистью. Сам ты тоже испытываешь жажду. Пищи. Мяса. Чужих жизней.

Ты смотришь на свою обновлённую паству. Они смотрят на тебя в ответ — кровь

и плоть запеклись на лицах безумцев. Они медленно склоняются. Так рождается культ Заблудших ангелов…

Вы все просыпаетесь с ощущением наихудшего похмелья в жизни. Рождённая-в-Котле продолжает петь, потом песня стихает. Теперь знахарка говорит чужим низким голосом:

— *Я знаю, что вам искать. Я помогу вам. Зло набирает силу, и не много осталось тех, кто готов сразиться с ним. Человек, которого вы знаете как Гримма, — творение великого зла, общего зла тринадцати убивших его. Чтобы победить Гримма, прежде вам придётся повергнуть Тринадцать Старейшин. И так просто они не умрут. Только если убить всех, с промежутком не больше часа вблизи центра их силы — большого чёрного дома с разноцветными окнами, — их власти придёт конец. Они знают об этом и потому рассеялись по всему Западу, но раз в год, в годовщину своего первого страшного пиршества, от рассвета до заката на двадцать третье августа по календарю бледнолицых, они должны собираться вместе и есть, чтобы восстановить силу.*

Вы сами решите, как поступить, но духи шепчут о великом потопе. Он уничтожит Тринадцатерых в сердце их силы навсегда. Если хотите начать потоп, вам нужно обуздать духов земли, что всё ещё хранят этот край. Вы отыщите их знаки в пещерах. Вы должны оставить свою кровь хотя бы на семи знаках. И когда один из вас прольёт свою кровь на сырую землю, духи отзовутся и земля содрогнётся. Отправляйтесь в собор Гримма во время пиршества Тринадцатерых, и там вы уничтожите их всех.

Начните потоп. Уничтожьте город. Убейте Тринадцатерых.

Если герои спрашивают Рождённую-В-Котле о жертвах среди горожан, которые, без сомнения, будут вызваны подобным катаклизмом, она пожимает плечами и отвечает, что они могут предупредить их, если хотят, но это почти наверняка встревожит охранников Гримма и позволит Тринадцати Старейшинам уйти.

«Чёрный дом с разноцветными окнами» — это, конечно же, собор Заблудших ангелов. Рождённая-в-Котле должна подчеркнуть это хотя бы ещё раз, как и то, что Старейшин и собор требуется уничтожить с промежутками не больше часа.

У героев наверняка найдётся целая куча вопросов, но постарайся хотя бы отчасти сохранить тайну. Рождённая-в-Котле может рассказать обо всём, что герои должны сделать для начала потопа, но подробности результатов скрыты даже от неё. Например, она не знает, каким образом тот, кто начнёт потоп, сможет спастись (и сможет ли вообще). Однако ей совершенно точно известно, что помечать знаки своей кровью могут несколько человек, а пробудить гнев земли в итоге сможет любой из них.

Когда убедишься, что герои выясняли достаточно о том, что им нужно сделать, Рождённая-в-Котле выходит из транса и перестаёт говорить голосом Зрящего-в-Будущее.

ОПАСНОСТИ ПЕТРОГЛИФОВ

Оставшаяся часть кампании посвящена поискам петроглифов духов земли. Когда семь из них будут активированы (см. далее), один из искателей обретёт способность начать новое землетрясение, став его эпицентром. Да, лично. Ты же помнишь, насколько жестокими бывают порой индейские ритуалы? Пост, употребление пейотля, самоистязание? И это всего лишь ради мелких чудес вроде вызова дождя или исцеления тяжёлой болезни. Если хочешь устроить землетрясение, достаточно мощное, чтобы вызвать катастрофический потоп, придётся «раскошелиться» — к примеру, быть в самом центре катаклизма.

ПОИСКИ

Итак, как же нашим героям отыскать петроглифы? Вообще один они уже нашли — в Стонущей пещере во время событий четвертого эпизода. Остальные разбросаны вдоль линий геологической напряжённости, но не нужно

Семь знаков

После событий седьмого эпизода кампании герои должны отыскать семь петроглифов, оставить на каждом отпечаток окровавленной пятерни, а потом вернуться в Лост-Энджелс, чтобы исполнить многовековое пророчество в последнем эпизоде, который называется «Потоп».

Расположение семи основных петроглифов Западного побережья ты найдешь на карте на стр. 250. Это не единственные существующие знаки, а лишь те, которые описаны в этой книге. Остальные можно — и стоит! — придумать Маршалу. Можешь изменить приведённые описания согласно личным историям своих героев, их изъянам и худшим кошмарам. Конструктор приключений — отличный источник вдохновения, а здесь ты найдёшь подсказки, какие именно чудовища охраняют петроглифы.

Каким бы разнообразием не отличались события поисков, не забывай, что на Западном побережье царит Глад. Всегда ищи способы прозрачно (а то и не слишком прозрачно) напомнить героям о постоянной угрозе голодной смерти.

1. Дракон: самый северный из знаков находится в затопленной пещере на внутреннем краю Лабиринта, примерно на полпути между Нью-Оппортьюнити и Хармони. Воды вокруг острова просто кишат кровавыми акулами, гигантскими акулами, акулами-оборотнями, а буруны, врывающиеся во время высокого прилива в морские пещеры, способны разбить судно в щепки, о чём свидетельствуют несколько старых остовов на скалах. Во время отлива в пещеры можно войти пешком, но пещеры с петроглифом затоплены постоянно. Семейство из шести драконов Лабиринта обитает там вместе с десятками детёнышей. Нарушители считаются едой!

2. Призрак: петроглиф скрыт в морских пещерах под островом Призрачных Слёз у берегов Шэн Фэна (см. стр. 74).

3. Ведьма: богатый призрачной рудой остров Уотли скрывает петроглиф, а также несколько иных сюрпризов, достойных этого проклятого имени. См. стр. 156.

4. Мертвец: один из важных петроглифов находится в глубине континента, у Столбов Дьявола, где, как может сообщить учёный-геолог, сходятся в одну точку несколько линий геологической напряжённости. Чувствительные к шаманской магии могут заключить, что обитающий в петроглифе дух земли заключил сделку с могучими маниту, чтобы получить больше авторитета, чем у собратьев. Можешь трактовать это, как тебе будет угодно, а кроме того вдобавок к обычным для этих мест ходячим мертвецам, подземелья петроглифа охраняет больше скопов, костяных демонов и прочей нежити, чем волос у тебя на голове. Если верить жутким слухам, под Столбами Дьявола находится самый настоящий некрополь. Так что лучше прекращай рвать из башки волосенки и доставай пушку, партнёр.

5. Воин: под уединённой мезой к западу от Шеннонсбурга находится петроглиф, давным давно привязанный к воинам народа габриэлино. На вершине продуваемой всеми ветрами горы-острова находится древнее племенное кладбище, а пещеры под ним переполнены невероятными запасами призрачной руды. В любой день здесь находятся воины четырёх разных группировок (по выбору Маршала), отчаянно сражающиеся за контроль над этим местом. В пещеру петроглифа можно проникнуть только через древнее кладбище габриэлино, так что героям придётся пробиться, перехитрить или присоединиться к одной из враждующих группировок.

6. Ангел: неподалёку от Лост-Энджелса есть подземная гробница, помнящая ещё те времена, когда человечество было совсем молодо. Помимо петроглифа в гробнице уже многие эпохи заточён могучий демон. Ужасное создание выглядит как ангел, благодаря колдовству Гримма, и носит сейчас более подходящее внешности имя — архангел Сабтабиэль. Пользуясь этим, он попытается завоевать доверие героев и отправить их в смертельно опасные ловушки, пообещав открыть местонахождение петроглифа.

7. Колесо: последний петроглиф скрыт в глубинах заброшенной шахты и его охраняют злобные стуканцы. Над шахтой находится индустриальный кошмар под названием Мехикали. Сегодня город день и ночь производит снаряжение для готовящегося вторжения Санта-Анны. См. стр. 179.

разбираться в горном деле, чтобы найти их. Мы ведь говорим о духах земли, так что имеет смысл обыскивать ущелья, места силы и причудливые геологические образования.

Здесь описаны семь петроглифов (см. стр. 146), но но это далеко не все существующие знаки. Никто не мешает тебе взять информацию из этого раздела и дополнить её так, чтобы поиски очередного петроглифа оказались встроены в личную историю кого-то из героев. А можно и вовсе придумать совершенно новое приключение. Что, если один из членов отряда находится в розыске, а очередной петроглиф скрывается в городе, где он когда-то застрелил человека. Или знак охраняют апачи, а один из героев — изгнанник-полукровка.

Умные игроки скорее всего попытаются найти магический способ отыскать петроглифы, но тебе не стоит это поощрять. Почему? Дело в том, что основная цель кампании в том, чтобы заставить героев путешествовать своим ходом, влипая в разного рода неприятности. Не гони их бегом от знака к знаку. Лучшим способом будет просто исследовать Калифорнию, расспрашивая тех, кто может обладать нужными сведениями (проводников, исследователей, охотников, жителей гор и в особенности — индейцев).

Силы, обеспечивающие видения или подсказки, могут помочь тебе направить героев, куда тебе потребуется. Если тебе это не нужно, смело заявляй, что петроглифы по своей природе надёжно защищены от любых магических поисков.

Можно использовать навык уличного чутья, но лучшим решением будет разыгрывать разговоры и втягивать отряд в местные события, вместо того, чтобы они просто совершали проверку и получали информацию о петроглифе, спустя пару часов. Большинство мест, отмеченных на карте, связаны как минимум с одной авантюрой.

Повторю ещё раз: главная цель всего этого — дать героям повод исследовать владения Глад. Если тебе нужна короткая кампания — вперед, можешь вести их от точки к точке. В ином случае притормози, партнёр. Пусть герои сами идут, куда им захочется.

РИТУАЛ

Вот как работает ритуал. Персонажи должны добровольно нанести свою кровь по крайней мере на семь связывающих петроглифов, размещенных вдоль побережья шаманами седой древности. Каждый знак можно пометить кровью одного человека, также это могут сделать сразу несколько героев — сработает в любом случае.

Когда семь петроглифов будут «заряжены», любой, кто поместил свою кровь хотя бы на один из знаков, на семь недель получает возможность вызвать землетрясение. Чтобы сделать это, он должен добровольно ещё раз пролить свою кровь на участок земли в том месте, где по его мнению должен будет находиться эпицентр катастрофы. Если кто-то другой прольёт его кровь, землетрясения не произойдёт. Это должно быть добровольным и осознанным желанием.

Даже герой, превратившийся в меченого после того, как пометил своей кровью хотя бы один знак, способен исполнить ритуал, но это будет куда сложнее. Поскольку покойники не истекают кровью, ему придётся отпилить от себя кусочек плоти, (и получить ранение, проверка на прочность невозможна), после чего бросить его на землю. А ещё не забывай, что власть над телом крайне непостоянная величина, и никто не мешает маниту именно в этот момент попытаться перехватить вожжи…

Если всё идёт как задумано, эпицентром землетрясения должен стать собор Заблудших Ангелов. Гримм и его Тринадцать Старейшин встречаются там в годовщину кончины истинного Гримма, что случилась двадцать третьего августа 1868-го года (само землетрясение началось восьмого августа и продолжалось до одиннадцатого). В 1868-м, что достаточно символично, это был воскресный день. В 1880-м в южной Калифорнии двадцать третье августа выпадает на солнечный понедельник.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Обратись к эпизоду восьмому, чтобы узнать, как именно пойдут дела, когда герои запустят катаклизм.

8. ПОТОП

К этому момент герои уже должны были найти хотя бы семь петроглифов и собственноручно пометить их своей кровью. Рождённая-в-Котле (от имени Зрящего-в-Будущее) также сообщила им, что Гримм и его Тринадцать Старейшин от рассвета до заката двадцать третьего августа соберутся на ежегодное пиршество.

Остальные члены внутреннего круга сопровождают Старейшин. Примерно сотня посвящённых находится в соборе во время ритуала. Они охраняют двери и окна, сидят на скамьях верхних нефов, поют псалмы, молятся и постятся (это особый день — младшим членам внутреннего круга не дозволяется есть вовремя пиршества, что делает их угрюмее обычного). Никого из прислужников не пускают во внутреннее святилище, пока не закончится пир, так что именно члены внутреннего круга при необходимости передают сообщения, вино и… приправы.

Стоит учесть, что ещё приблизительно сотня членов внутреннего круга сейчас на заданиях по всему Мистическому Западу. Гаррет Блэк — Ангел Смерти — тоже в отлучке. Это значит, что он вполне может пережить грядущий потоп и в будущем принесёт ещё немало хлопот.

ВЗГЛЯНИ, КТО ЯВИЛСЯ К ОБЕДУ!

Для особых пиршеств Старейшины стараются припасти кого-то особенного — кого-то, доставившего чересчур много проблем в минувшие месяцы. Можешь сам решить, кто это будет, Маршал, исходя из событий своей истории. Что, если это один из друзей или возлюбленных твоих героев? Может быть даже, кто-то столь же известный, как Лэси О'Мэлли! (будь осторожен — самому Лэси ещё предстоит сыграть важную роль в официальной истории Мистического Запада). Возможно, Сэм Хельман в очередной раз попадётся в руки Гримма и получит «приглашение к обеду». Жертвой может оказаться даже кто-то из героев!

В любом случае, весть о том, кто угодил на стол к Гримму, должна стать для героев до-

полнительным затруднением. Обед происходит во внутреннем святилище собора — в самом сердце силы культа. Старейшины закрывают церковь на весь день, запирают двери и начинают свои ритуалы на рассвете. Кульминацией становится неуёмное пиршество с полудня до заката, который в это время года случается приблизительно в семь часов вечера.

Моральный выбор

Если герои следуют сюжету, то как раз сейчас они собираются вызвать катастрофический потоп, который сотрёт с лица земли Тринадцать Старейшин, когда те сойдутся вместе. Ну и уж, конечно, попутно потоп уничтожит добрую половину Лост-Энджелса.

Не принадлежащие к пастве Церкви Заблудших ангелов по большей части успели переселиться в Погибель — новый город на возвышенности над Лост-Энджелсом. С виду там относительно (а на самом деле — абсолютно) безопасно.

А вот у жителей Лост-Энджелса серьёзные проблемы. Как к этому относятся наши герои, решать им, конечно же. С одной стороны, все ангелы, без сомнения, в одной лодке с великим злом. С другой — далеко не все они об этом осведомлены. Может, они и считают себя лучше остальных, набивая животы мясом ближних своих, однако осознанного зла по большей части не творят.

Вне всякого сомнения, если предупредить жителей Лост-Энджелса о том, что грядёт какая-то великая катастрофа, весть непременно и быстро дойдёт до членов внутреннего круга. В результате верхушка культа (в том числе Гримм и Тринадцать Старейшин) быстро сделает ноги, бросив невинных (по большей части) и немощных.

Можно попытаться устроить эвакуацию иначе. Оставим это на совести воображения твоих игроков, но если им удастся опустошить город, не потревожив Гримма и его ближайших приспешников, можешь дать отряду послабление за столь отчаянный героизм.

Кровь и твердь

Затруднения, предшествующие совершению ритуала, — самая сложная часть этого эпизода. Герои должны решить, станут ли они предупреждать горожан о грядущем катаклизме, и если да — как именно они это сделают, а также, как они добьются того, чтобы эти разговоры не достигли ушей Гримма и Тринадцати. Также они могут озаботиться спасением жертвы культа.

Что касается самого ритуала, исполнить его сравнительно несложно. Как и было сказано Рождённой-в-Котле, любой из персонажей, окропивший своей кровью хотя бы один из петроглифов, может порезать свою руку и пролить кровь на открытую землю. Это должно быть сделано в пределах радиуса в дюжину ярдов от собора Заблудших Ангелов, чтобы вызванное наводнение точно уничтожило его. Если герой запутался и стоит слишком далеко, подскажи ему, что он «чувствует, что должен подойти поближе к церкви». Помни, Рождённая-в-Котле сказала, что собор должен быть уничтожен вместе с Тринадцатью.

Грохот и тряска

Едва кровь проливается, земля начинает трястись и раскачиваться. Прочти своим отважным героям следующее. Если нужно, измени детали.

Сначала не происходит ничего. Окропив землю своей кровью, ты с содроганием ждёшь, что будет дальше.

Потом ты чувствуешь, что по земле проходит легкая дрожь, словно ты оказался на палубе каньонной яхты. Качка нарастает, чтобы удержаться на ногах, приходится немного напрячься.

Откуда-то снизу накатывается грохот, но никак не удаётся определить, где точно находится его источник.

Тряска нарастает, ты уже едва можешь стоять. Земля резко вздрагивает — так сотрясается паровоз во время экстренного торможения.

С ближайших зданий начинают осыпаться обломки. С громким дребезгом разлетается центральный витраж собора Заблудших ангелов, послав на улицу целый фонтан цветных осколков. Кричат люди, в панике носятся животные. Только что ты вызвал сильнейшее землетрясение из всех, что видел этот край с 1868-го года.

Ты смотришь на океан. Вода вздымается волнами, но наводнением и не пахнет. Никакого библейского потопа, что смыл бы зло, поразившее этот город. Неужели что-то пошло не так? Или нужно просто подождать?

Неожиданно двери собора распахиваются. Преподобный Гримм и группа рассерженных людей, одетых в белые рясы, испятнанные красным, пошатываясь от подземных толчков, выходят на улицу. Гримм смотрит прямо на тебя — на того, кто высвободил эту катастрофу. Преподобный открывает рот, и голос его звучит так, будто за Гримма вопят все демоны Преисподней: «ЭТО ОН!!!» (Ну, или «ЭТО ОНА!!!»).

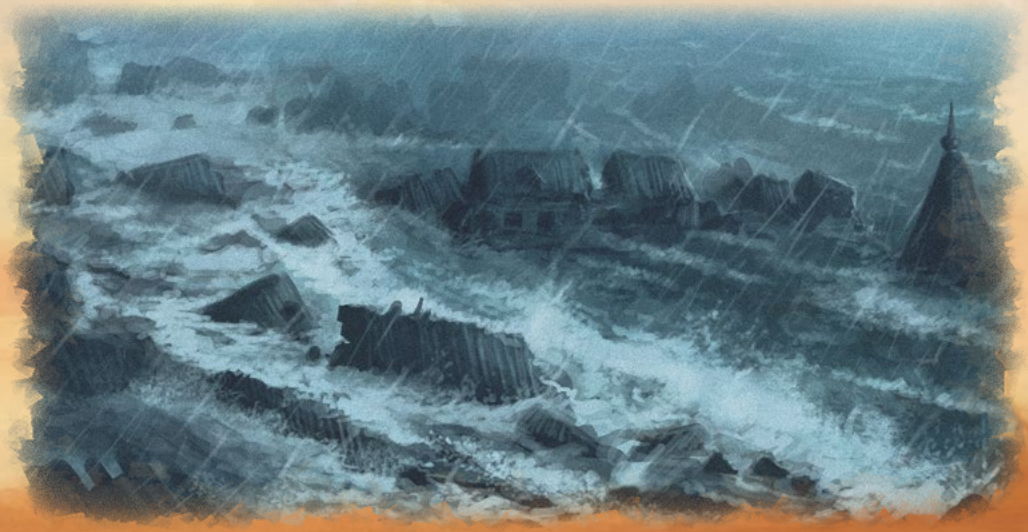
А В ЧЁМ ПОДВОХ?

Ну конечно подвох есть. Он есть всегда. Едва кровь пролита, Тринадцать Старейшин моментально узнают об этом. Даже если они по каким-то причинам покинули собор или даже город, прослышав о планах героев, сейчас они появляются из ворот в тринадцати ярдах от того, кто произвёл ритуал.

Теперь у Гримма и его Тринадцати Старейшин есть, как ты наверняка уже догадался, тринадцать раундов, прежде чем потоп достигнет собора. Они не будут мешкать, используют все свои способности и отправят в бой всех доступных приспешников, чтобы постараться убить героев. Гримм атакует персонажа, который пролил свою кровь, остальные могут избрать другие цели. Впрочем, герой не беззащитен четыре духа земли являются, чтобы помочь ему в бою. Пещерники встают между ним и нападающими, закрывают его собой и т. д. Дай игрокам управлять ими как статистами. Кроме того, герой, начавший потоп, не получает урона ни от одного из Упырей, а атаки Гримма, направленные на него ослаблены, как если бы герой обладал чертой защита от сверхъестественного+ (только в этом бою).

Если герой, производящий ритуал, всё же окажется убит (именно убит — не просто при смерти или истекает кровью), обряд будет сорван и волна так и не достигнет берега.

Собравшись вместе, в этом бою Тринадцатеро считаются статистами (Гримм — чёрное сердце этой компании).



Преподобный Иезекия Гримм: дикая карта. Используй характеристики из «Книги Маршала».

Старейшины (13): см. стр. 234.

Падший ангел (1): дикая карта. Используй характеристики демона из «Книги Маршала».

Ангелы мщения (2): см. стр. 235.

Ангелы-хранители (10): используй характеристики из «Книги Маршала».

Страж гробниц (4): см. стр. 234.

Если герои сумеют продержаться против Гримма и его злобной паствы тринадцать раундов, приходит время величайшего катаклизма. Прочти следующее в начале четырнадцатого раунда с момента запуска ритуала.

Громадная волна нависает над городом, подобно овеществлённому гневному взору рассерженного Господа. Она вздымается на невероятную высоту, на миг застывает, словно бы присматриваясь в поисках особенно ненавистной цели, а потом начинает рушиться на Лост-Энджелс.

Волна опускается величественно, почти неспешно. Вы бросаетесь в укрытие, к крутому склону, надеясь найти спасение на улицах Погибели… Но уже понятно, что вам не успеть.

Где-то позади Гримм посылает проклятия падающим водам — непокорный до конца. Вы не понимаете языка или языков, на которых он кричит, но уверены, что это богохульства.

Старейшины более малодушны. Они наперегонки разбегаются кто куда с криками ужаса, безнадежно стремясь избежать мрачной кары.

Вы прощаетесь с жизнями. Да, от потопа вам не укрыться, но своей жертвой вы повергли величайшее из зол на планете. Давай же, волна. Смой всю эту грязь.

Последнее, что вы видите, — огромный, будто палец гиганта, столб воды обрушивается на Гримма и его трусливых прислужников. Удар настолько силён, что попросту расплёскивает во все стороны кровь, ошмётки плоти и обломки костей.

РАЗВЯЗКА

Конечно же, потоп не убивает героев. Иначе что это была бы за история, Маршал?

Однако стоит взять паузу. Закрой книгу, улыбнись игрокам. Пусть с минуту они поразмыслят о принесённой жертве. А когда почувствуешь, что настал подходящий момент, скажи что-нибудь вроде: «А хотя, пожалуй…», — после чего снова открывай книгу и читай следующее.

Кажется, вы помните ангельский хор. Яркий свет. Облака. Умиротворение. А ещё — во имя Господа! — вы больше не испытывали голода. И всё это куда-то пропало. Теперь вы просто уставшие и мокрые. Мокрые насквозь. Вы открываете глаза. Вокруг вас расстилаются руины того, что когда-то было Лост-Энджелсом. Изувеченные тела, горы обломков. Город уничтожен и затоплен. На месте собора торчат жалкие развалины.

Вы с трудом приподнимаетесь и осматриваетесь. Один из вас лежит на рухнувшей крыше, другого наполовину завалило песком и землёй, третий придавлен размозжёнными останками телеги, однако все вы каким-то чудом всё еще живы.

Посреди всего этого хаоса вы видите перепуганную корову, она всё ещё жуёт свою жвачку, таращась на вас ошалелым взглядом. Это неожиданно смешно, губы сами собой расплываются в улыбке, а потом все вы начинаете хохотать, глядя на корову. Это странно, но она выглядит совершенно здоровой. Вы откуда-то знаете, что болезни и истощение, терзавшее здешние стада, отступили. Глад и её кошмарные прислужники повержены. По крайней мере на какое-то время.

Корова бросает на вас ещё один недоуменный взгляд, а потом принимается с видимым удовольствием щипать мокрую траву у своих копыт.

«Мууууууу!»

АВАНТЮРЫ

Между ключевыми событиями кампании герои влипают в разнообразные безрассудные приключения и сталкиваются с ужасами, от которых у иного мигом волосы под мышками поседеют. Перед тобой та самая глава, в который ты всё это и найдёшь.

Во-первых, героев ждёт авантюра, напрямую связанная с одним из главных петроглифов. Далее — события Войны триад, среди которых — поиски еще одного знака силы. И наконец — сага в трёх частях, в ходе которой отряд окажется в самом центре «долгожданного» вторжения Санта-Анны.

Буквально для каждого закутка Калифорнии и Великого лабиринта здесь заготовлено приключение. Можешь проводить их строго по сценарию или переиначивать, как тебе удобно.

Время прыгать в седло и выезжать на тропу, или забираться в любимый паровой экипаж и разжигать топку. По всему Мистическому Западному побережью тебя ждёт целая куча работы.

НОЧЬ СМОТРИТЕЛЯ

Уровень страха: *4*

На высоком скалистом острове, расположенном на океанской стороне Лабиринта, осколке суши, когда-то бывшем возвышенностью над Сан-Франциско, стоит ветхий старый особняк нечестивого клана Уотли. Считается, что Уотли, когда-то купившие остров, покинули эти места много лет назад.

Не так давно здесь обнаружили залежи призрачной руды. Среди шахтёров поползли слухи о богатейших жилах — и странном знаке в виде молнии, — что таятся в морских пещерах под островом.

Россказни ходили не долго. Быстрее, чем ты мог бы сказать слово «участок», дюжину шахтёров нашли мёртвыми. Остальные старатели спешно вымелись с острова Уотли, спасаясь от «тёмного колдовства и ужасных чудищ, явившихся из самой Преисподней», как они сами говорят.

Пиратов Чанга никакое колдовство не напугало. Они присвоили остров вместе с его богатствами и принялись копать.

Уотли Западного побережья

Если ты почему-то ещё не в курсе, Уотли — это семейство, по большей части состоящее из прирождённых колдунов, мутантов и смутьянов, поклоняющихся неведомым древним богам. Не тот тип людей, которых ты решил бы пригласить на чашку чая с пирогом. Этот конкретный особняк служит убежищем Никодимусу Уотли, который некогда устроил целую кучу фатальных неприятностей в калифорнийском городе под названием Гоморра. С тех пор Гоморра лежит в руинах, а Никодимус с остатками своего клана перебрался в семейный особняк, где все они проживают и поныне.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГОМОРРУ

В какой-то момент поисков петроглифов герои находят или получают иным способом страницу, вырванную из чьего-то дневника. Сам решай, как именно это произойдёт, Маршал.

> *…даже думать об этом. Я был слишком напуган. Мать ушла, и всю западную часть города охватило пламя. Кричали люди. Люди, которых я знал. Господи, я должен был помочь им, но лишь бессмысленно причитал, так сильно я был напуган. Эта тварь — не хочу писать о ней снова, — всё еще была рядом. Горела призрачная руда, звук был такой, словно демоны рвутся из ада. И я не мог позволить, чтобы меня и Эмили нашли. Мы побежали. Когда мы проходили мимо дома Уотли, я вспомнил, как Билли сказал, что од-*

нажды в библиотеке он видел в старой книге изображение молнии. Странно, что я вспомнил именно это. Но, повторюсь, странного тогда было предостаточно.

Даже самое поверхностное расследование позволит узнать, что все Уотли до недавнего времени обитали в городе Гоморра, расположенном к северу от Шэн Фэна на материковой стороне Великого лабиринта. Если герои всерьёз намерены отыскать знак, то им стоит туда сходить.

Загляни в главу «ориентиры», чтобы ознакомиться с описанием Гоморры. Если герои начинают исследовать город, вытягивай карту по правилам случайных встреч каждый раз, когда они заходят в новое здание, и обращайся к таблице на стр. 90.

Не забывай описывать пугающее запустение в развалинах Города мертвецов — дым и жар поднимаются из-под земли, потусторонний ветер воет в разбитых окнах, воздух воняет разбросанной повсюду серой.

Рано или поздно герои должны заметить старый дом Уотли хотя бы благодаря тому, как он выделяется на фоне остальных. Дом выглядит как новенький. Никакой облезающей краски, никаких отстающих реек. Внутри полированные паркетные полы, нигде нет и намёка на пыль. Тем не менее в доме тихо, как в склепе.

На меленьком столике лежит пожелтевший листок почтовой бумаги с монограммой «Н. Г. В.». Судорожной рукой на листке написано следующее:

«Моему собрату.

Наша великая империя в Гоморре пала. Неверные обратились к убийству, проливая кровь друг друга, покуда не осталось никого, кроме нас. Мы отбываем в своё убежище на западе, где знак молнии спит под скалами. Тебе как Уотли ведомо это место.

С нетерпением ожидаем твоего возвращения в лоно любящей тебя семьи.

Никодимус Уотли»

Если читающий получает успех при проверке внимания, то замечает, что записка Никодимуса явно побывала ещё в чьих-то руках. На краях листка видны потёки, как если бы его неоднократно брали, и хотя бумага не помята, на ней заметны несколько легких впадинок, какие остаются от высохших капель влаги.

В следующий миг доски на крыльце начинают скрипеть под чьими-то ногами.

МАЛЬЧИК

Снаружи герои видят здоровенного парня лет восемнадцати, он показывает пустые руки и умоляет не стрелять в него. Также он утверждает, что у него нет имени. Он ведёт себя как подросток, простоватый для своего возраста, вполне дружелюбный, но малость заторможенный. Ни под каким предлогом парень не скажет героям, что он из Уотли: если его спросить об этом прямо, он просто молчит.

После уничтожения Города мертвецов Никодимус вернулся и оставил одного из членов своего клана — совсем малолетнего мальчика — присмотреть за семейным домом. У малыша еще даже не было имени. Непостижимым образом из-за пагубного влияния фамильной крови тот вырос в здоровенного парня лет восемнадцати на вид всего за два года, что миновали со дня последнего боя в Гоморре (если кто-то решит проверить — да, у него зелёные глаза).

Юноша называет себя «Смотрителем», поскольку его обязанность — присматривать за домом семьи в Городе мертвецов. Он самостоятельно обучился читать по ветхим книгам в библиотеке Уотли. Теперь он отчаянно мечтает отыскать свою потерянную родню, но не представляет, с чего начать. Мальчик прочёл множество книг, но знания его бессистемны. К примеру, он так и не научился пользоваться картой. У него есть подсознательное понимание, что такое «запад», но как именно туда отправиться, он не знает.

У героев есть только один вариант — выдвигаться на запад в Лабиринт и попытаться понять, куда отправились Уотли. Если кто-то в отряде обладает чертой кровь Уотли, он знает местонахождение убежища.

Смотритель всячески старается завоевать симпатии героев, умоляя взять его с собой. Как и все остальные Уотли, он страдает от фамильного безумия, и если чуть туповат на голову, так лишь из-за странностей развития.

Большая часть из сказанного мальчиком — чистая правда: он действительно никогда не видел своих родителей и у него действительно нет имени.

Если герои откажутся взять его, он всё равно тайно последует за ними. Если попытаться убить его, он сбежит, а, получив пулю, притворится мёртвым, хотя обычное оружие и не наносит Смотрителю реального вреда. Проследи, чтобы он точно остался жив — в будущем ему ещё предстоит сыграть важную роль.

СМОТРИТЕЛЬ

У Смотрителя куда меньше человеческого, чем может показаться. Он вымахал в здоровенного детину с соломенными волосами и веснушчатым лицом за очень короткий срок. Его разум совсем юн, так что большинство увидит в нём неуклюжего дурачка или объект для жалости. Это опасно, поскольку на самом деле Смотритель обладает дьявольской хитростью и массой тайных знаний, ведь он прочёл всю библиотеку Уотли.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, выживание d8, драка d6, запугивание d8, знание (оккультизм) d12, колдовство d8, маскировка d6, убеждение d8, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 10; **харизма:** −2; **выдержка:** 2.

Изъяны: невежда.

Черты: боевая закалка, бугай, защита от сверхъестественного, кровь Уотли, мистический дар (магия).

Силы: доспех, усилить/ослабить параметр, щит. **Пункты силы:** 10.

Снаряжение: лонг-джонс (нательный комбинезон).

Особенности:

- **Крепкий:** находясь в шоке, Смотритель не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.
- **Невосприимчивость:** Смотритель невосприимчив к обычным атакам. Магические атаки, превосходящие эффект его защиты от сверхъестественного, наносят обычный урон.

ПО СЛЕДУ УОТЛИ

Успешная проверка уличного чутья в окрестных городах позволит узнать о недавнем обнаружении призрачной руды и странных изображениях молнии на острове Уотли. Большинство утверждает, что какая-то «могучая тьма» разогнала оттуда шахтёров. Странно то, что все покинувшие остров Уотли шахтёры предпочли не задерживаться в этих краях — кто-то отпра-

вился на Восточное побережье, другие рванули к южной границе и дальше.

Успешная проверка анализа текста (при наличии доступа к библиотекам и газетным архивам) позволяет найти несколько свидетельств о массовом бегстве перепуганных шахтёров с острова Уотли. Несколько разных свидетелей с удивительным единодушием утверждают, что напугало их «тёмное колдовство», а также упоминают «ужасных чудищ, явившихся из самой Преисподней». Это не может не привлечь внимания достаточно осведомленного исследователя.

Герои могут отправляться в другие города, если не найдут нужную информацию с первого раза. Возможно, придётся поторопиться, даже скрываясь от преследования, если при проверках уличного чутья и анализа текста выпадут «глаза змеи». Однако рано или поздно в очередном занюханном городишке они найдут то, что ищут.

Остров Уотли находится примерно в шестидесяти милях к востоко-юго-востоку от Гоморры и Шэн Фэна. Героям предстоит на своих двоих или по воде добраться до океанской стороны Лабиринта. Обратись к странице 88, чтобы определить, сколько времени займёт путешествие.

Так что же стало с Уотли?

Никодимус чувствовал, насколько важен остров Уотли, — возвышающийся прямо над пещерой духа земли, — с того самого момента, как прибыл в Гоморру. В конце концов он купил эту землю.

Когда не так давно объявились первые шахтёры, разрозненный и почти угасший клан не обратил на них внимания. Когда была обнаружена призрачная руда, а с ней и изображения молнии, Уотли решили, что с них хватит, и вознамерились присвоить залежи. Они прикончили нескольких шахтёров смертоносной магией и призвали древние ужасы, чтобы разогнать оставшихся. Недурно, и всего-то за пару дней.

ЧАНГ ЗАЯВЛЯЕТ ПРАВА

К несчастью для Никодимуса, слухи о призрачной руде на острове Уотли разошлись мгновенно и дошли до ушей нескольких Каньонных Крыс. Те рассказали своим приятелям, а потом кто-то нашептал об этом Чангу.

Уже на следующий день «Разоритель» Чанга устроил высадку на остров Уотли, неся на борту более полусотни Каньонных Крыс и мастеров боевых искусств, троих китайских огров, небольшой отряд подрывников и невероятно злобного колдуна по имени Шань Тсу. Это было совсем не то, на что рассчитывал Никодимус, влезая в торговлю призрачной рудой.

Не утратив решимости, Уотли вновь воззвали к обитателям мрака, чтобы те помогли им одолеть пиратскую напасть. Однако суеверные шахтёры давно кончились, а новый противник оказался более чем сведущ в тёмных искусствах. Среди пиратов были самые настоящие воплощённые китайские демоны! Партизанская война продолжалась несколько дней, попутно почти до основания уничтожив старый дом Уотли.

Страницы из «Некрономикона»

На этих страницах изложено фонетическое произношение заклинаний, так что любой, способный говорить, может прочесть и применить их: проклятье, защита от окружающей среды и кукла. Чертовски удобно, а? Проблема лишь в том, что это «Некрономикон», так что любой, не обладающий чертой мистический дар (магия), используя заклинания со страниц одновременно вызывает скверные побочные эффекты. Магия — забава не для невежд.

Если заклинание зачитывает кто-то, обладающий мистическим даром (магия), оно срабатывает как должно. Если это делает кто-то, у кого нет соответствующей черты или есть другой мистический дар, он использует свой характер. В случае успеха заклинание срабатывает как положено. Но есть подвох, если эта проверка пройдена без подъема, персонаж оказывается под влиянием силы проклятие, которое способен снять только чудотворец.

Использование данных заклинаний чудотворцами или шаманами считается смертным грехом.

Здесь обитают чудовища

После того, как большая часть Уотли погибла от рук бойцов Чанга, немногочисленные уцелевшие отступили в подвал, а оттуда, через потайной ход, в глубины острова. Там они воззвали к своим тёмным богам, моля дать им силы для борьбы с Каньонными Крысами. И боги ответили, превратив их в ужасных слизнеподобных существ с невероятными магическими способностями. Ну да, у маниту тоже есть чувство юмора!

Теперь Уотли-твари ползают по тайной пещере, ожидая, пока каньонные крысы прокопаются к ним. Тогда они обрушат на захватчиков всю свою новообретенную мощь. К несчастью для наших героев, в той же самой пещере находится петроглиф, который они ищут.

Остров Уотли

Причал Уотли лежит в руинах, и здесь нет Каньонных Крыс. Войска Чанга разбили лагерь на пляже с противоположной стороны острова, и с момента прекращения боёв около недели назад, по большей части, игнорируют дом Уотли, если не считать пары выставленных там часовых. Если им не мешать, то штреки новой шахты достигнут пещеры с чудовищами примерно через четыре дня.

Причал Уотли — относительно приличное место для высадки, ну а оказавшись на берегу герои должны сами решить, как действовать. Примечательные уголки острова описаны далее, равно как и реакция людей Чанга, если те заметят нарушителей.

Поместье Уотли

Старый особняк лежит в руинах, и это не фигура речи. Один из чанговых подрывников-камикадзе проявил себя во всей красе ближе к концу битвы и буквально снёс здание. Осталась пара стен, уводящая в никуда лестница, а также здоровенная дымящаяся груда бревен и обломков.

Даже будучи уверенным в гибели Никодимуса и его сородичей, Шань Тсу выставил здесь одного огра и нескольких тонгов, чтобы приглядывать за последствиями. Дозорные прячутся в небольшой рощице неподалёку от руин и считаются пассивными охранниками (см. «Дневник авантюриста»).

Мастера боевых искусства (3): см. характеристики из «Книги Маршала».

Гуру боевых искусств (1): дикая карта. см. характеристики из «Книги Маршала».

Китайский огр (1): см. стр. 231.

Если начнётся бой, некоторые из них попытаются отступить и немедленно оповестить обо всём Шань Тсу. Если герои успеют перехватить этих гонцов, то выиграют немного времени, но хитрый колдун всё равно вскоре узнает об их присутствии. Если взять в плен одного из мастеров боевых искусств и как-то убедить его говорить, он может поведать всю историю вторжения и битвы с Уотли.

Под обломками рухнувшей крыши находится уничтоженная библиотека. Прежде, чем бежать в подвал, Уотли разодрали несколько старых книг в поисках заклятий, которые можно было использовать без подготовки против захватчиков. В спешке они выронили три страницы из ужасного «Некрономикона» (см. врезку).

Успешная проверка внимания (–2) внутри развалин позволяет найти потайную дверь сбоку в основании до сих пор стоящей лестницы. Внутри уходящий в подвал узкий пролёт шатких стальных ступенек.

Большая часть подвала загромождена сломанными балками и мусором сверху, однако в одной из скальных стен есть проход в старую пещеру. Свод обрушен, проход перегораживают тонны камней и земли. Успешная проверка выслеживания укажет на множество следов — шести человек, по видимому, ушедших в пещеру прямо перед тем, как она обвалилась. Герои могут предположить, что это проход к петроглифу, и решить раскопать его.

Чтобы разобрать завал, одному человеку потребуется восемь дней непрерывной работы (двоим — четыре дня и т. д.) В конце концов взгляду откроются вырубленные в теле скалы очень старые ступени, которые уводят в глубины мезы.

Переходи к разделу Морские пещеры далее в этом приключении.

ЛАГЕРЬ ШАНЬ ТСУ

Чанг отправил коварного колдуна Шань Тсу позаботиться об острове Уотли, так что именно этим он теперь и занимается. Под его командованием находится больше сотни человек (тонги и Каньонные Крысы), а также троица огров и шумная толпа подрывников. Два паровых баркаса патрулируют окрестности острова, а большой броненосец Чанга, «Разоритель», стоит в бухте с непоколебимой монументальностью.

Большая часть Каньонных Крыс день и ночь трудится в шахтах под присмотром своего здоровенного бригадира — китайского огра. Работы здесь проходят куда продуктивнее, чем на большинстве присвоенных Чангом участков — страх перед гневом Шань Тсу не дает работникам отлынивать. Если колдун продолжит в том же духе, остров меньше чем за месяц лишится всех своих залежей.

Если к концу дня часовые в окрестностях руин Уотли не затребуют смену караула, Шань что-то заподозрит. Он отправит ещё один такой же патруль осмотреться, велев докладывать о любых проблемах без промедления. Если герои пришвартовали своё судно у старой пристани Уотли на другой стороне острова, один из паровых баркасов найдёт его через 4d10 часов. Это также повлечет за собой отправку патруля.

Узнав о группе враждебно настроенных нарушителей на острове, мстительный колдун отреагирует незамедлительно. Он высылает банду из Каньонных Крыс и мастеров боевых искусств (всего двенадцать человек) выследить и схватить героев. Своими атаками они наносят только несмертельный урон. Если герои оказываются в плену, Шань Тсу велит заковать их и заточить в трюмах «Разорителя», где будет допрашивать и пытать их в свободное время.

Если патрули не смогут поймать героев, Шань приходит в ярость и решает безжалостно уничтожить их. Злой колдун лично возглавляет большой отряд мастеров боевых искусств, Каньонных Крыс и подрывников, чтобы выследить и прикончить всех чужаков, каких найдёт. Добравшись до дома Уотли, Шань Тсу использует силу увидеть сверхъестественное, чтобы учуять остаточные эффекты магии, скрывавшей потайной тоннель Уотли.

Каньонные Крысы (по двое на каждого из героев): используй параметры пирата Лабиринта из Книги Маршала.

Мастера боевых искусств (5): используй параметры из Книги Маршала.

Гуру боевых искусств (2): используй параметры из Книги Маршала.

Китайский огр (1): см. стр. 231.

Подрывники (4): используй параметры пирата Лабиринта из Книги Маршала. Добавь знание (взрывное дело) d8, метание d8 и 6 динамитных шашек (подрывник может сделать из любого пирата «живую бомбу», просто повесив ему на пояс шесть шашек динамита и послав вперед).

ШАНЬ ТСУ

Шань Тсу не так давно прибыл из Старого Света и уже стал одним из лучших подручных Чанга. Он быстро заслужил доверие военачальника, без жалости прорвавшись по карьерной лестнице среди Каньонных Крыс. Сейчас, пока Чаг и Су Красные Лепестки покинули Дыхание дракона, Шань Тсу в этих местах за главного. Ходят слухи, что он заключил сделку с демонами, чтобы продлить свою жизнь, и помнит еще времена до постройки Великой Стены. Он высок и худ, словно тростинка, на руках у него длинные заострённые ногти. Колдун непрестанно кашляет, будто начинающий чахоточник, но никакие недуги не в силах помешать ему.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d12, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d4, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, колдовство d12, маскировка d6, провокация d10, судовождение d8, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.

Изъяны: верный друг (Чанг), мстительность (крупный), немочь.

Черты: бдительность, боевой пыл, воодушевление, держать строй!, железная воля, командный голос, мистический дар (чёрная магия), новая сила (×11), пункты силы (×6), шестое чувство.

Силы: зомби, кукла, невидимость, полёт, полиглот, превращение, проклятье, рассеивание, стена, телепортация, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, чтение мыслей. **Пункты силы:** 40.

Снаряжение: традиционный китайский халат, золотые украшения, кольца.

МОРСКИЕ ПЕЩЕРЫ

Задолго до того, как будет выбран весь запас призрачной руды острова, пираты доберутся до пещеры, где находится петроглиф и скрываются Уотли. Именно сюда уцелевшие члены клана отступили после боя с силами Чанга и произвели полузабытый ритуал. Они молили своих тёмных богов о силе и получили её вместе с ужасным проклятием. Теперь шесть тварей, среди которых и бывший Никодимус Уотли, таятся в богатой призрачной рудой пещере. Уровень страха здесь равен 4.

СМОТРИТЕЛЬ

Не бойся, Маршал, я не забыл о парне, в честь которого названо наше приключение. Смотритель шёл за героями всю дорогу и, добравшись до пещеры, они обнаружат, что он каким-то образом сумел оказаться здесь раньше, чем они (на самом деле он просто проплыл по затопленному тоннелю, но можешь этого не объяснять — в конце концов речь идёт о Уотли. С ними всегда всё странно).

Прочти следующее, когда герои доберутся до пещеры.

Свет ваших фонарей отражается от влажных стен пещеры, которые почти без промежутков усеяны выходами жил призрачной руды, за исключением места над тёмным водоёмом, где выбит большой знак, напоминающий молнию. Вы слышите плеск океанских волн и чуете запах гнилой рыбы.

Потом доносится ещё какой-то звук. Что-то липкое и склизкое перемещается во мраке. Негромкий смешок.

Направив фонари в сторону звуков, вы видите знакомого вам простака из Города мертвецов. Вокруг него какие-то огромные студенистые, похожие на слизней создания.

Юноша раскидывает руки, широко улыбается и выкрикивает:

— Смотрите, вот моя семья! Я должен за ними присматривать! Теперь я буду их сморителем!

Теперь вы замечаете, что очертания гигантских слизняков кошмарным образом напоминают человеческие фигуры. Твари разом оборачиваются к вам, вереща, словно бешеные еноты.

— Они говорят, сейчас вы умрёте! — объясняет юноша.

Немедленно переходи к инициативе. Кроме Смотрителя и находящихся рядом с ним трёх тварей, в морских пещерах есть ещё три бывших Уотли. Они очень постараются перебить всех героев до одного. Одна из Уотли-тварей — должно быть, это Никодимус, — является дикой картой. Смотритель будет драться дубиной (сила+d6), которую подобрал в разрушенном особняке наверху.

Смотритель: *дикая карта. см. стр. 156.*

УОТЛИ-ТВАРИ (6)

Молитва неведомым богам превратила этих Уотли в ужасных студенистых слизней. Они сохранили отдалённо человеческий облик, если нарядить их в костюмы и смотреть издалека, то они всё еще могут сойти за людей, — но на самом деле больше всего они напоминают прямоходящих улиток без раковин.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, колдовство d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

Кислотное касание: сила+d6. Прикосновение к Уотли-твари вызывает кислотный ожог.

Размер +1: Уотли-тварь чуть крупнее среднего человека.

Стрела тьмы: 12/24/48; 2d6; ББ особая. Сконцентрировавшись и пройдя проверку колдовства, Уотли-тварь может выпустить стрелу чистого мрака, которая игнорирует любую немагическую броню.

Студенистая форма: этих тварей нелегко ранить — следы пуль и клинков просто затягиваются. Все не магические атаки наносят половинный урон, прицельные атаки не имеют особого эффекта.

Ужас: при виде Уотли-твари любой должен пройти проверку храбрости.

Уязвимость (магия): магические атаки наносят Уотли-тварям обычный урон.

ПИРАТСКАЯ НАПАСТЬ

Даже одолев всех Уотли-тварей, героям ещё нужно как-то разобраться с пиратами Чанга. Если Шань Тсу до сих пор не настиг героев, скоро он со своими людьми ворвётся в морские пещеры. Как минимум пиратам надо не дать испортить оставленный героями на петроглифе кровавый отпечаток ладони.

ДОБЫЧА

Если не считать богатых россыпей призрачной руды прямо под ногами, у героев есть шанс разжиться страницами из книг, раскиданными в руинах особняка Уотли. По решению Маршала, в тексте найдётся парочка новых заклинаний. Использование их, скорее всего, принесет больше проблем, чем пользы, однако, отыскав правильного покупателя, их можно продать по $50 за штуку.

ВОЙНА ТРИАД

Приведённые далее приключения, озаглавленные «Абисмал» пойдёт ко дну!, Шэн Фэн кумитэ, Шпионские игры и Император Нортон, рассказывают историю Войны триад. В конце этой эпопеи герои будут точно знать, где им искать петроглиф — на острове Призрачных слёз.

"АБИСМАЛ" ПОЙДЁТ ПО ДНУ!

Уровень страха: 2

Начинай это приключение, когда в поисках петроглифов героев занесет в Шэн Фэн, очень желательно — уже после присоединения к Сумрачному легиону.

До недавнего времени герои, скорее всего, не особо интересовались триадой Шэн Фэна, и это полностью обоюдно. Однако с тех пор, как они сунулись в тихий омут азиатских интриг, ситуация успела стать чуть сложнее и во много раз опаснее.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ИНТРИГИ

Даже после того, как герои в четвертом эпизоде кампании сбежали вместе с амулетом Ра-

хашимира, генерал Кван остался верен своему плану. Он намерен атаковать Шэн Фэн, несмотря на эту неудачу, но понимает, что без поддержки сильного союзника город не взять. Ма Тонкая Лапша на эту роль не годится, учитывая, как всё вышло с амулетом. К тому же без своего драгоценного аравийского амулета Кван начинать войну не стремится.

Чанг сейчас тоже несколько расстроен. Вскоре после фиаско в Воющей пещере шпионы донесли ему, что его тайный ученик, Ма Тонкая Лапша, за его спиной сговорился с другим военачальником! Ярость Чанга была подобна стихийному бедствию, и, спасая свою жизнь, Ма пообещал наставнику оказать ему любую услугу. Чанг согласился, сказав, что продумает детали чуть позже.

С самого дня, когда бомба упала на Город-призрак, крайне неудачно спалив большую часть людей Чанга, железнодорожный барон занят тем, что собирает уцелевшие осколки. Чанг отлично понимает, что враги чуют его слабость и прямо сейчас прикидывают, как раздавить его. Всем им нужна всего лишь подходящая возможность, и одну такую могут обеспечить наши герои.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ШЭН ФЭН

Написанное от руки послание ждёт героев в любой гостинице, где они остановятся. Текст гласит:

«Мои дорогие друзья.

Приглашаю вас присоединиться ко мне за чаем после четырех часов дня в «Доме Восходящего солнца», если это не слишком стеснит вас. Возникла необходимость обсудить неотложное дело. Проследите, чтобы за вами никто не шёл.

Всем сердцем ваш, капитан Родерик Пенингтон-Смайт».

Мелкие негодники

По пути в «Дом Восходящего солнца», что смотрит на Шэн Фэн с северного склона, герои натыкаются на банду негодников Крысодёра Хоу. Это просто мальчишки, не старше восемнадцати, но они знают кунг-фу и хотят подраться. Они будут нарываться, пока герои не ответят им взаимностью.

Негодники Хоу (по двое на каждого из героев): используй параметры мастера боевых искусств из «Книги Маршала», добавь навык провокация d6.

ДОМ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

В отеле капитан Пенингтон-Смайт встречает героев всегдашними своими моноклем и невозмутимой усмешкой. Ни слова не говоря, он указывает им на лестницу в свои апартаменты. Только когда они оказываются наедине, он предлагает всем чаю и говорит:

— *Рад, то вы пришли. В наших делах наметилось неприятно узкое место. Вы, без сомнения, помните амулет Рахашимира, который нам удалось с таким трудом вернуть? Уверен. Как я говорил ранее, мистер Дилинжер и я намеревались уничтожить этот предмет. Должен признаться, способа сделать это мы до сих пор не нашли. Эта дьявольская вещица обладает невероятной стойкостью к любым физическим воздействиям.*

Мы спрятали амулет здесь, в Шэн Фэне, и продолжаем искать способ избавить мир от него раз и навсегда.

Теперь к тому, зачем я обратился к вам. Амулет — не единственная причина для нас оставаться в Шэн Фэне. Под развалинами отделения Общества Исследователей находится небольшое укрепленное хранилище, в котором скрывали самые ценные артефакты. Насколько нам известно, во время разграбления нашего мещанского гнезда, оно осталось нетронуто.

Мы бы с удовольствием забрали оттуда всё, что там хранится, — кое-какие предметы пригодились бы и вам, — после чего покинули бы Шэн Фэн. Но тут-то и обнаруживается проблема. Видите ли, мы не могли открыть это хранилище в течение последних трех лет.

Боссы триад

Здесь перечислены основные политические игроки на момент перед началом войны. Характеристики Чанга ты можешь найти в «Книге Маршала», остальных — на стр. 238.

Чанг: Чанг владеет компанией Айрон Дрэгон, командует целой армадой пиратских сампанов, до отказа забитых Каньонными Крысами, а также у него есть три собственных укреплённых города в Лабиринте: Дыхание Дракона, Львиный Рёв и Медвежья Лапа. До уничтожение Города-призрака его триада Львиный Рёв была силой, с которой приходилось считаться, но сейчас Чанг может только зализывать серьёзные раны.

Военачальник Кван: под контролем генерала Ма-Ту Квана находится значительная территория в секвойных лесах к юго-востоку от Шэн Фэна и около дюжины поселений лесорубов. Он дергает за ниточки всех без исключения магнатов лесозаготовок в округе — это основное поле деятельности Триады Квана. Также Кван командует армией головорезов, бандитов и смутьянов, и у него давно чешутся руки выступить с ними на Шэн Фэн, значительно расширив тем самым область влияния триады.

Также он намерен сделать Джошуа Нортона императором Калифорнии, но пока занят другими делами.

Тэм Большие Уши: Тэм управляет триадой Шэн Фэна, которая, в свою очередь, является правящей силой в Шэн Фэне. Одного этого достаточно, чтобы создавать ему устрашающую репутацию, а ведь помимо этого на своих «подопечных» горожанах Тэм успел сколотить невероятных размеров богатство. Крысодёр Хоу и Ма Тонкая Лапша — лейтенанты Тэма, которые постоянно строят планы по свержению своего хозяина.

Триада Новый Рассвет: под командованием своего основателя и наставника, Тай-Шу Цюаня, Новый Рассвет является жизненно важным союзником для триады Шэн Фэна. Силами триады заложены и отстроены три общинных рыбацких поселения: Гудвилл, Хармони и Нью-Оппортьюнити, и у них нет никакого желания видеть во главе Шэн Фэна кровожадного военачальника.

Тридцать седьмая ступень: обычно герои Шаолиня держатся в стороне от дел триад. И всё же один из монахов — Чин-Хсю Вонг — оказался втянут в конфликт.

Один из не слишком, скажем так, осмотрительных членов нашего общества завладел ключом от хранилища — универсальным ключом из белого золота и, проявив чудеса глупости, ухитрился проиграть его в покер. Причём ни кому иному, как лично Тэму Большие Уши.

Понятное дело, глупца немедленно исключили из рядов общества.

Скорее всего герои зададут ему какие-то из приведённых ниже вопросов.

Так чего же вы хотите от нас?

— Нужно забрать универсальный ключ у Тэма Большие Уши. Вам уже доводилось иметь дело с триадой, а мой личный опыт доказывает, что ко мне и мистеру Дилинжеру они не испытывают особой любви. Итак, что скажете?

Кто, по-вашему, мог за нами следить?

— Не так давно здесь появлялись незнакомцы, задавали вопросы, прятались в соснах к востоку от отеля. Портье сказал, они явились из одного из лагерей лесорубов, так что вполне могли быть шпионами генерала Квана.

Как нам получить ключ от Тэма Большие Уши?

— Учитывая, насколько вы талантливы и знамениты? Уверен, у Тэма найдётся, о чём попросить вас в обмен, и среди этих заданий будет парочка таких, ради которых вам даже не придётся идти на сделки с совестью. Я бы не стал просить об этом, не будь ситуация столь отчаянной — триаде нельзя позволить добраться до амулета или содержимого хранилища.

Где вы спрятали амулет?

— Нет-нет. Чем меньше людей об этом знает, тем лучше.

Герои могут отправиться поискать прячущихся шпионов, о которых упомянул Пенингтон-Смайт. Трое из них с самого момента прибытия героев с большим интересом наблюдают за отелем с ближнего склона одного из заросших травой холмов, откуда прекрасно виден отель и тропа, уходящая в Шэн Фэн.

Шпионы Квана (3): используй параметры бандита из «Книги Маршала».

Пусть герои пройдут с бандитами встречную проверку внимания, чтобы заметить наблюдателей. Бандиты совершают общую проверку маскировки с диким кубиком. Если их замечают, шпионы наугад выпускают несколько пуль и бросаются к лошадям, которых спрятали где-то в полумиле дальше по тропе. Если их схватить и допросить, они подтвердят, что работают на генерала Квана и надеялись, что капитан Пенингтон-Смайт приведёт их к амулету. Если шпионы сумеют скрыться, они обязательно отправят телеграфом весточку о героях в Провинцию Квана.

РАЗГОВОР С ТЭМОМ

В зависимости от того, как герои действовали в четвёртом эпизоде кампании, они могли уже встречаться с Тэмом Большие Уши лицом к лицу, либо весть о них достигла его больших ушей лишь после поражения Быка. В любом случае, они сами должны решить, как именно организовать встречу с ним теперь. Если запросто явиться к поместью Тэма и попросить аудиенции, это на удивление хорошо сработает. Дело в том, что Тэм наслышан о группе странных лаоваев и давно уже хочет с ними повидаться.

Полное описание поместья Тэма ты найдёшь на стр. 80. Он встречает гостей под крышей центрального павильона в сопровождении личного переводчика. На всякий случай его прикрывает несколько десятков охранников в одеждах мастеров кунг-фу.

Когда герои объяснят цель своего появления, переводчик пересказывает их слова Тэму, который внимательно слушает и кивает.

Тэм осматривает вас всех одного за другим, лицо его непроницаемо. Потом он произносит несколько слов по-китайски и довольно улыбается.

Переводчик говорит:

— Я помню этот ключ. Я достану его для вас, но для этого потребуются две недели. До тех пор вы поработаете на меня и сделаете то, что я попрошу. Это приемлемо?

Лучше бы так и было, потому что Тэм не торгуется — он делает окончательное предложение. Если герои попытаются требовать особых условий или угрожать Тэму, тот немедленно велит вышвырнуть их за ворота, и организация новой встречи потребует успешной проверки убеждения (–4) и солидной взятки (Маршал должен решить, насколько). Будем считать, что встреча кончится безоговорочным согласием героев на условия Тэма Большие Уши.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРОТИВ, ТО ВОТ ВАШЕ ЗАДАНИЕ...

Тэм Большие Уши вовсе не глуп. Он не так давно узнал, что Ма Тонкая Лапша ведёт двойную игру с военачальниками Кваном и Чангом, преследуя при этом собственные цели. Как ни странно, Тэма это устраивает. Он считает, что если его лейтенанты вдруг перестанут плести интриги, то и к своей работе сделаются не годны.

Настоящий же плевок в лапшу — новость, что какой-то военачальник заставляет служить себе его, Тэма, подчинённых. И он намерен показать Чангу, что не стоит гадить в доме у соседа.

Тэм ищет, какие выгоды можно извлечь из ослабленной позиции Чанга, если нанести решающий удар по пиратскому бизнесу военачальника, и для этого ему нужен кто-то достаточно опытный. Исходя из этой ситуации, Тэм придумал для героев отличное задание — затопить «Абисмал» — флагман пиратского флота Чанга.

НА ПОИСКИ

«Абисмал» никогда не находится на одном месте подолгу, так что героям предстоит пройти проверки уличного чутья, анализа текста (газеты, архивы) или обращаться к своим контактам, чтобы отследить след ужаса и разрушений, который оставляет за собой печально известный корабль. У игроков могут возникнуть и другие идеи. Когда они доберутся до мезы под названием Бозвел, пусть отряд пройдёт проверку внимания. Те, кто получат успех, увидят столб густого дыма за следующим высоким островом. Когда они подойдут ближе, прочти следующее.

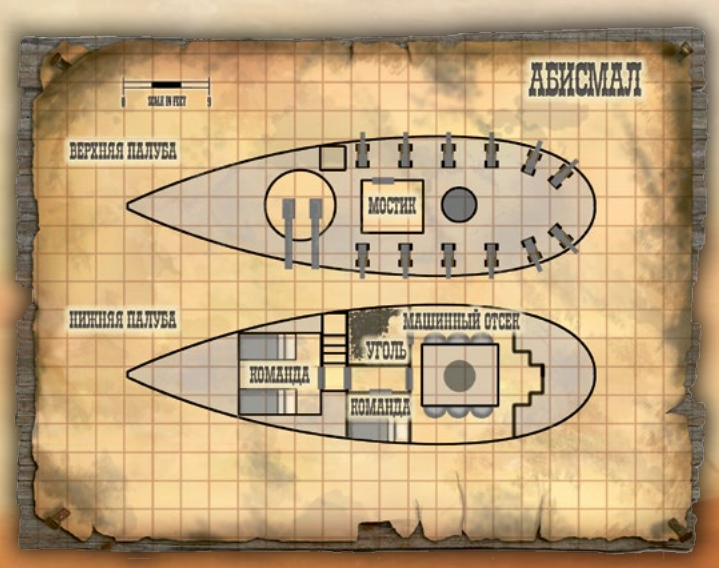
Миновав поворот каньона, вы видите следы кровавого побоища. Небольшой шахтёрский лагерь на берегу был сожжен дотла, развалины полудюжины лачуг всё ещё курятся дымком у линии прибоя. Обугленное снаряжение, вагонетки и трупы быков раскиданы по окровавленной земле. Вы едва не отдаёте морю недавний завтрак, осознав, что среди мертвечины есть и люди: мужчины, женщины и даже дети.

Эта крохотная деревня носила название Бозвел до вчерашнего дня, пока её не обнаружил «Абисмал». После высадки и убийства жителей пираты сгребли все запасы руды, какие только смогли найти, и оставили небольшую банду Каньонных Крыс разведать, насколько богаты оставшиеся залежи. На момент прибытия героев злодеи отправились бродить по утёсам острова, но через пару часов они вернутся в Бозвел, чтобы сравнить полученные результаты. Успешная проверка выслеживания (–2) в разорённой деревне позволят следопыту понять, что кто-то — уцелевшие или нападавшие, — до сих пор находится неподалёку.

Каньонные Крысы (6): используй параметры пирата Лабиринта из «Книги Маршала». Двое из них вооружены огнемётами «Смит и Робардс».

Каньонные крысы не особо рады тому, что их оставили здесь выслеживать уцелевших, и они постараются унять своё раздражение, вышвырнув с острова или прикончив любых желающих поиграть в героев, которые обнаружатся в лагере. Если кого-то из пиратов взять живьем и допросить, можно узнать, что «Абисмал» всё ещё неподалёку (где именно, пираты не знают) и должен вернуться через два дня, чтобы подобрать их.

Что бы герои ни планировали делать дальше, у них есть два дня до возвращения «Абисмала» в Бозвел.



ВСЕХ ДО ОДНОГО

Непростая задача, затопить броненосец, на котором полно пиратов, мастеров боевых искусств, китайских огров, а капитаном является лично Су Красные Лепестки. Герои, возможно, захотят договориться с другими группировками о помощи.

Су Красные Лепестки держит на борту «Абисмала» гирокоптер на случай, если ей потребуется быстро убраться.

Су Красные Лепестки: дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала».

Каньонные Крысы (12): используй параметры пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

Мастера боевых искусств (8): используй параметры из «Книги Маршала».

Гуру боевых искусств (1): дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала». Добавь характер d8 и черту божественное кунг-фу (коготь орла).

Китайские огры (4): см. стр. 231.

Китайский огр-колдун (1): см. стр. 231.

"Абисмал"

«Абисмал» — чёрный броненосец, ощетинившийся пушками, а на мачте у него развеваются два флага: череп с костями и герб Айрон Дрэгон. Слухи о приближении «Абисмала» повышают местный уровень страха на 1.

Уск/ПС: 5/15; стойкость: 11+7; команда: 12+20; цена: $100000; расход: 1 на 10 миль; вооружение: шесть паровых гатлингов, четырнадцать орудий (по шесть небольших пушек вдоль обоих бортов и два мощных орудия в башне).

РАЗВЯЗКА

После нападения на «Абисмал» личности героев становятся известны военачальнику Чангу через его ученика Ма Тонкую Лапшу. Чанг клянётся отомстить Тэму и всем, кто приложил руку к этой истории.

ШЭН ФЭН КУМИТЭ*

Эта история начинается сразу после подведения итогов приключения «Абисмал» пойдёт ко дну!»

Отвага и мастерство героев производят на Тэма сильное впечатление. На следующий день он приглашает их на роскошное пиршество в своё поместье, во время которого через переводчика предлагает новую работу — на завтрашнем Шэн Фэн кумитэ они будут сражаться от его имени или по крайней мере служить его телохранителями.

ШЭН ФЭНСКИЙ ТУРНИР

Каждый год лучшие бойцы Лабиринта собираются на тайной арене под Таэльтауном на беспощадное соревнование за звание лучшего. Соревнование финансирует общество Облачного Дракона, а зрителями выступают лидеры триад, военачальники и сотни Шэн Фенских богачей, делающих огромные ставки на участников. Арена считается нейтральной территорией, и, входя сюда, все должны оставлять распри за порогом.

В этом году самые заметные гости турнира — Тэм Большие Уши, его лейтенанты Крысодёр Хоу и Ма Тонкая Лапша, военачальник Кван с Джошуа Нортоном I, а также Чин-Хсю Вонг (явившийся из Тридцать седьмой ступени, он выступает как лучший боец Квана).

Чанга пока не видели, однако он может появиться позднее. Если Су Красные Лепестки пережила свою предыдущую встречу с героями, она тоже находится здесь и, надёжно изменив внешность, ожидает своего хозяина и любовника — Чанга.

Турниры подобного рода проводятся в Китае веками, однако в Лабиринте пока в диковинку. В качестве уступки новой родине — и из-за постоянных выступлений триады Новый Рассвет, — несколько лет назад Облачный Дракон открыл доступ к участию для представителей не азиатских национальностей.

---

*: яп. Общее название для показательных соревнований мастеров боевых искусств на татами

СОСТЯЗАНИЯ

Тэм Большие Уши просит имеющихся в отряде мастеров кунг-фу вступить в состязания на его стороне. Того же он требует и от любых умелых рукопашных бойцов. Если среди героев нет вообще ни одного хоть сколько-то для этого подходящего, Тэм будет недоволен и возьмет их с собой в качестве телохранителей.

Игроки, персонажи которых не выступают на кумитэ, должны управлять действиями противников. Так все будут вовлечены в процесс и никто не заскучает.

Участникам состязания предстоит победить в трех раундах, чтобы достигнуть полуфинала на выбывание. Каждый раунд — это бой один на один против соперника. Убийство не является основной целью, но и ударов никто не смягчает, так что смерть бойцов на арене не редкость.

Воины кунг-фу (по одному в трех раундах): дикие карты. Используй параметры мастера боевых искусств из «Книги Маршала».

В полуфинале на выбывание предстоит схватка один на один с Ванг Мин Ву — коварным старым мастером кунг-фу, победившим во множестве битв.

Ванг Мин Ву: дикая карта. Используй параметры гуру боевых искусств из «Книги Маршала».

Если герой достаточно удачлив и сумеет разобраться и с ним, ему предстоит встреча с бойцом, которого выставил военачальник Кван — ни кем иным, как Чин-Хсю Вонгом из Тридцать седьмой ступени. Сначала Кван отправил Большого Пала и Маленького Пала распространить слухи о том, что Тэм Большие Уши собирается покорить последователей Шаолиня. После этого Кван, пользуясь своими связями, пригласил Вонга представлять Тридцать седьмую ступень. Тот с радостью согласился.

Это будет тяжёлый бой, в котором непросто будет победить тем, кто не знаком с техниками кунг-фу. Если кто-то из героев сумеет повергнуть Вонга, в глазах всех присутствующих он станет крайне уважаемой фигурой.

Чин-Хсю Вонг: дикая карта. см. стр. 247.

МЕСТЬ ЧАНГА

Ты же не думаешь, что это будет честный бой?

Страшно разгневанный гибелью своего флагмана Чанг решил в ответ устроить покушение на жизнь Тэма Большие Уши. В конце последнего финального раунда бойцы Чанга расходятся по оговоренным местам.

Едва объявляют победителя, странный вой проносится на ареной. А затем — выстрелы! Толпа в панике вопит и бросается к выходам. Почти сразу обнаруживается причина — троица ужасных китайских огров и банда вооружённых до зубов тонгов. Все они явно намерены добраться до личной ложи Тэма Большие Уши.

Босс триады торопливо обращается к вам по-китайски, и переводчик говорит: «Если я умру, ключа вам не видать!»

Длинноволосый Тони, шериф Шэн Фэна, уже здесь и бросается на защиту босса триады. Лейтенанты Тэма предпочитают поглядеть, чем всё кончится, проще говоря, бежали вместе с толпой.

Кван задерживается, поначалу даже довольный подобным развитием событий и все ещё в надеждах узнать что-нибудь об амулете Рахашимира. Радость его рассеивается, едва он понимает, что убийцы все как один носят на рукавах зеленые повязки, указывающие на принадлежность к армии преступников Квана. Схватив в охапку Джошуа Нортона, он бежит из города вместе с телохранителями.

Люди (и демоны) были тщательно отобраны Чангом для этого задания, так что это одни из лучших его воинов. Если допросить их, поначалу они будут молчать, а чуть позже расколются, «признав» свою принадлежность к армии генерала Квана. Успешная проверка внимания позволит понять, что это как минимум не вся правда. Если применить более суровые методы дознания (проверка характера, успех означает, что пленник начинает говорить, провал — он скорее умрёт, чем предаст своего господина), они наконец признаются, что на самом деле служат Чангу.

Наёмные убийцы Чанга (по двое на каждого из героев): используй параметры мастера боевых искусств из «Книги Маршала».

Огры Чанга (3): см. характеристики китайского огра на стр. 231.

Капитаны Чанга (2): дикие карты. используй параметры гуру боевых искусств из «Книги Маршала».

Длинноволосый Тони: дикая карта. См. стр. 240.

Тэм Большие Уши: дикая карта. См. стр. 246.

РАЗВЯЗКА

Теперь, когда герои спасли жизнь Тэму Большие Уши, он невероятно благодарен им. Не настолько, чтобы отдать ключ, но вполне достаточно для роскошного пира. Кроме того он страшно разгневан и удивлён тому, что Кван пытался убить его. Если во время боя Тэм оказывается при смерти, то падает без сознания, но не умирает. Его время пока не пришло.

Остальные крупные игроки получили возможность увидеть героев в деле, так что в случае столкновения с ними, будут готовиться всерьёз. А столкновение это неизбежно, что понимают все.

ШПИОНСКИЕ ИГРЫ

Начинай это сценарий сразу после событий Шэн Фэн кумитэ.

Нападение на кумитэ потрясло Тэма Большие Уши. Сейчас он подозревает, что все вокруг замышляют зло против него. Он долго правил Шэн Фэном, но это нападение показало ему, сколь самоуверен и уязвим он был. Впрочем, Тэм не из тех, кто сдаётся — он будет держаться за то, что у него осталось, и постарается выяснить побольше о планах врага.

К ДРАКОНУ В ЗУБЫ

Через день или два после кумитэ Тэм Большие Уши вызывает отряд в своё поместье в Шэн Фэне. Там он говорит через переводчика:

— Приветствую, друзья. Я рад, что вы смогли присоединиться ко мне вновь после недавней неудачи на кумитэ. Спасибо. Я старый человек, и гордыня моя не столь велика, чтобы не признавать собственных ошибок. Такой ошибкой было недооценивание моих врагов.

Теперь мне нужно узнать, что они задумали. Мои источники сообщили, что военачальники Кван и Чанг встретятся через четыре дня. Вы тайно отправитесь в Дыхание дракона, проберетесь во дворец Чанга и проследите за встреч ей. Доложите мне обо всём так быстро, как сможете, и когда дело будет сделано, получите свой драгоценный золотой ключ.

По сути больше Тэм никому не может поручить это дело — он не доверяет своим лейтенантам и их негодникам. Также он может предоставить героям какие-то средства маскировки, если они опасаются, что их узнают.

У Тэма имеется собственный броненосец, носящий название «Осётр», который он передаёт в распоряжение героев, чтобы доставить их в Дыхание дракона. Рассчитывай расстояние и время, используя правила на стр. 88, и обращайся к правилам случайных встреч по пути.

Обратись к описанию Дыхания дракона на стр. 44 и удели особое внимание тому, что это закрытый пиратский город. Возможно, это единственный шанс для героев побывать внутри одного из городов-крепостей Чанга. Если так вышло, что слишком многие знают об ответственности героев за нападение на «Абисмал», то им стоит позаботиться о том, чтобы скрыть лица. Если их узнают, то относительно мирный визит превратится в шумную пиратскую погоню быстрее, чем ты способен сказать: «Ты убил моего брата!»

ВО ДВОРЦЕ

Пусть игроки сами придумают, как пробраться во дворец в день встречи, определи проверки, которые им потребуется пройти в процессе. Если поднимается тревога, у героев будет всего пара мгновений, чтобы сбежать, прежде чем весь город примется гоняться за ними. Пройдя мимо внешней охраны, они скорее всего обнаружат, что внутри нет никого, кроме слуг (используй параметры горожанина) и самого Чанга.

В конце концов они натыкаются на роскошный зал, где накрыт невероятный стол с угощениями и напитками. Настоящий эдемский сад для тех, кто постоянно затягивает пояс, находясь во владениях Глад. Однако сейчас придётся сдержаться, чтобы не обнаружить своего присутствия, нарушив сервировку. Если герои уже давно не ели, это отличный момент, чтобы обратиться к правилам голода на стр. 33.

Вскоре наши шпионы слышат фанфары и торжественные приветствия на китайском гостю, вошедшему во дворец. Следуя за звуками процессии и успешно пройдя проверку маскировки, персонажи окажутся в комнате рядом с приёмным залом. Здесь шпионов отделяет от Квана и Чанга лишь бумажная стена.

Очевидно, что военачальников окружают доверенные советники и лейтенанты, а также толпы солдат и телохранителей с обеих сторон. Если герои решат ворваться и начать драку, они её получат (и ещё какую). Так что лучше им сидеть тихо и просто слушать разговор.

Удивительно, но переговоры ведутся по-английски. Это ради удобства Джошуа Нортона, который сидит рядом с генералом Кваном.

Покончив с формальностями, военачальники переходят к делу. Генерал Кван в первую очередь хочет знать, что за люди притворялись его солдатами на кумитэ.

Чанг отмахивается от этой темы:

— Не важно, кто виновен в этом, — говорит он. — Важно, что Тэм обвиняет тебя. Он захочет отомстить. И потому ты должен ударить первым.

Генерал Кван недовольно ворчит.

— Моя армия не возьмет Шэн Фэн без поддержки. Поддержки с моря, — с намёком уточняет он.

Вы понимаете, что сейчас Чанг молча улыбается.

— Выступай на Шэн Фэн, генерал Кван. Когда ты войдёшь в город, мои корабли обстреляют войска Тэма. Город достанется тебе без сопротивления.

— Что получаешь ты? — не скрывая подозрения спрашивает Кван.

— Не забудь, Тэм напал на мой флагман. Пнул меня, когда я упал. За это я заставлю его страдать и увижу, как горит его город.

Военачальники вскоре переходят на китайский — по большей части обсуждаются лесозаготовки, и в это время из другой части дворца неожиданно доносится шум и крики. Даже те, кто совсем не силён в китайском, разбирают, что кричат о каких-то «нарушителях».

ВРЕМЯ ВЫШЛО

Самое время уходить и как можно быстрее. Если игроки этого не уловили, настойчиво намекни им, что осторожность — лучшая форма доблести. В противном случае они рискуют закончить свои приключения в тюрьме Чанга — «Брюхе льва».

Успешно пройдя проверки маскировки, герои смогут ускользнуть из дворца незамеченными. Если кто-то из них провалит проверку, небольшая толпа пиратов (всего двенадцать) будет гнаться за ними до самой пристани, у которой пришвартован «Осётр». Успешно пройдя проверку внимания, герои замечают, как генерал Кван и его спутники на нескольких гирокоптерах взлетают с крыши дворца и устремляются на северо-восток навстречу своей армии.

Прежде, чем оказаться в окончательной безопасности, нашим шпионам предстоит расправиться с Каньонными Крысами, успевшими обнаружить, где пришвартовался «Осётр». Они разместились на палубе, ждут подкрепления и во все глаза смотрят вокруг, так что их очень непросто застать врасплох. Как всегда, Су Красные Лепестки заявляется на гирокоптере, если она ещё жива.

Каньонные Крысы (по трое на каждого из героев): используй параметры пирата Лабиринта из «Книги Маршала».

Су Красные Лепестки: используй параметры из «Книги Маршала».

РАЗВЯЗКА

Героям нужно вернуться в Шэн Фэн и предупредить Тэма Большие Уши. Вычисли, насколько долгим будет путь и используй правила случайных встреч. Когда герои доберутся до бухты Шэн Фэна, сразу начинай последний эпизод войны триад — приключение Император Нортон.

ИМПЕРАТОР НОРТОН

Начинай эту историю сразу после Шпионских игр.

Если герои успевают добраться в Шэн Фэн за три дня или быстрее, их корабль беспрепятственно входит в бухту. Если возвращение из Дыхания дракона занимает больше, чем три дня, герои обнаруживают, что силы морской блокады — дюжина пиратских судов Чанга (в том числе два броненосца), — уже патрулируют воды в десяти милях к югу от бухты Шэн Фэна. Герои могут попытаться пробиться силой (бой будет тяжелым), обмануть или обойти блокаду или пристать к берегу к югу от Шэн Фэна и дойти до города по суше.

ГАМБИТ КВАНА

Генерал Кван не видел резона ждать встречи с Чангом. Колонны его солдат уже были на марше и приближались к Шэн Фэну, когда он беседовал с главой Айрон Дрэгон. А уж когда Кван решил, что обзавёлся поддержкой Чанга, осталось только поддать скорости.

Так чего же хочет Кван? Рад, что ты спросил. Для начала он желает захватить Шэн Фэн и короновать Джошуа Нортона императором Калифорнии. Непростая задача, скажем прямо.

Несколько лет назад лейтенанты Квана — Большой Пал и Маленький Пал — отправили генерала в духовное путешествие, в котором он встретил своё тотемное животное, Сову,

и узнал о великом предназначении Нортона править «землями, что лежат по ту сторону гор». Кван понял, что речь идёт о Калифорнии, и уверен, что, посадив Нортона на марионеточный трон, он сможет получить больше власти и богатств, чем когда-либо.

К несчастью для Квана, он сам всего лишь пешка в игре Жнецов. Многие годы назад сам Ворон внушил своему последователю, Папе Гремучнику, что Кван должен стать для них козлом отпущения. Папа связался с молодыми братьями-колдунами Большим Палом и Маленьким Палом и велел им присоединиться к армии Квана. «Духовное странствие» Квана было всего лишь фальшивым видением, предназначенным для привлечения внимания генерала к Джошуа Нортону.

Едва бесполезный неудачник вроде императора Нортона окажется во главе Калифорнии, задача по его свержению станет для Ворона проста как дважды два.

У Квана, однако, есть туз в рукаве — амулет Рахашимира. Наложив руки на аравийский артефакт, он тут же перестанет быть дурачком в этой истории и превратится в фигуру, с которой придётся считаться. Шпионы Квана как раз выяснили, где сейчас спрятан амулет — под развалинами отделения Общества Исследователей, и во время сражения генерал намерен отправить ударный отряд добыть артефакт.

Плохие новости, Тэм

Вернувшись, героям следует без промедления идти к Тэму. Вопреки многолетней мудрости, сейчас Большие Уши просчитался. Он полагает, что у него ещё есть время подготовиться и составить план. Однако герои сообщают ему, что вся армия военачальника Квана уже стучится к нему в дверь.

Не слишком обрадованный таким поворотом Тэм посылает за золотым универсальным ключом, как и договаривались. Затем отряд провожают к выходу. Хитроумный босс триады и сам не так уж беспомощен — он собирает своих лейтенантов и телеграфирует триаде Новый рассвет (в Гудвилл, Хармони и Нью-Оппортьюнити), а также героям Тридцать седьмой ступени (они уже осведомлены о том, как Кван воспользовался ими во время кумитэ). Это даёт Тэму шанс на подход подкреплений.

Припёрты к стене

В Доме восходящего солнца герои обнаруживают, что капитан Пенингтон-Смайт пропал. Обслуга отеля не знает, что с ним случилось кроме того, что несколько дней назад его комнату обнаружили пустующей и разгромленной, и с тех пор капитан не объявлялся. Быстрый осмотр номера не даст никаких указаний на то, куда он мог податься.

Будем надеяться, герои вспомнят, что в руках у них золотой ключ, и, сложив два и два, отправятся на развалины отделения Общества Исследователей. Там они обнаруживают, что капитан Пенингтон-Смайт и Резерфорд Эллингтон Дилинжер затаились в готической башне — единственной уцелевшей части разрушенного здания. Едва опознав героев, капитан приветствует их:

> *— Бесконечно рад видеть вас, друзья! Шпионы Квана вышли на убежище мистера Дилинжера, так что нам пришлось спешно отступить. Оказалось, они и впрямь отличные ищейки. Вы раздобыли ключ?*

Когда герои сообщат Смайту и Дилинжеру о приближающейся армии Квана, усилиях Тэма укрепить город и союзе между Кваном и Чангом, радость Смайта обретает мрачный оттенок.

> *— Будет непросто, а? Держите хвост трубой, друзья. Если они хотят войны, нам никак их не остановить. Однако, будь я проклят, если позволю им разграбить это убежище Исследователей! Особенно после всего, что мы сделали. Что скажете? Поможете нам защитить хранилище?*

Вскоре после прибытия героев на развалины с востока города доносятся звуки первых очередей гатлингов. Колокола и гонги начинают греметь над Шэн Фэном. Это подходит армия военачальника Квана.

Битва

Нет прямой необходимости разыгрывать Битву за Небесный парк, но если ты фанат массовых сражений, это твой звездный час. Здесь почти все важные фигуры триад: Тэм Большие Уши, генерал Кван, император Нортон, Крысодёр Хоу, Ма Тонкая Лапша, Ли Чемоданчик, Чин-Хсю Вонг и Куай Яо, а также сотни негодников (мастера боевых искусств), Каньонных Крыс, китайских огров и колдунов.

Характеристики упомянутых персонажей ты найдёшь в разделе знаменитости на стр. 238.

Триада Шэн Фэна: Тэм Большие Уши (знание (военное дело) d10), негодники (400), китайские огры (12), китайские колдуны (4), гуру боевых искусств (12), разъярённые горожане (250), Ли Чемоданчик, Чин-Хсю Вонг, Куай Яо и герои (7 жетонов, 6 — если Тэм не предупреждён).

Армия генерала Квана: генерал Кван (знание (военное дело) d8), Большой Пал и Маленький Пал, Крысодёр Хоу, Ма Тонкая Лапша, Армия Квана (1000 солдат), негодники Хоу (100), негодники Ма (100), китайские огры (10), гуру боевых искусств (6). (10 жетонов).

Боевой дух: триада Шэн Фэна +2. Генерал Кван превосходит противника числом, однако Тэм Большие Уши хорошо знает поле боя и подготовил самые выгодные позиции для обороны города. Обе стороны имеют возможность к отступлению, если потребуется.

Битва за Небесный парк

Генерал Кван беспрепятственно входит в Шэн Фэн и занимает Отбросы, Смердящий город и Водораздел, не пролив ни капли крови. С этого плацдарма он даёт сигнал кораблям Чанга подойти к Шэн Фэну и начать артиллерийскую бомбардировку поместья Тэма Большие Уши (броненосцы выходят на позиции, но пока не открывают огня — см. далее).

После этого генерал Кван собирает силы, чтобы пересечь Небесный парк и занять северную часть города, но обнаруживает, что его поджидает совокупная мощь триады Шэн Фэна и союзников. В последний миг Ма Тонкая Лапша и Крысодёр Хоу обращаются против негодников Тэма Большие Уши, выполняя соглашение с Кваном. А следующим неожиданным поворотом становится то, что сотни горожан выходят сражаться за Шэн Фэн.

Так начинается Битва за Небесный парк.

Оборона Общества Исследователей

Из развалин отделения открывается отличный вид на битву в Небесном парке, но любоваться некогда. Через несколько мгновений после начала сражения вели всем пройти проверку внимания (–2). Любой, кто получит успех, видит небольшой отряд под зелёным знаменем Квана, направляющийся к развалинам.

Военачальник Кван отправил своих лучших людей (и огров) под предводительством Маленького Пала и Большого Пала захватить развалины Общества Исследователей и добыть амулет Рахашимира. Цель героев проста — удержать развалины, отбросить войска Квана и уберечь амулет до конца сражения.

Капитан Родерик Пенингтон Смайт: дикая карта. См. стр. 242.

Резерфорд Эллингтон Дилинжер: дикая карта. См. стр. 245. Амулет Рахашимира находится у Дилинжера в кармане.

Большой Пал и Маленький Пал: дикие карты. См. стр. 238.

Солдаты Квана (20): используй параметры солдата из «Книги Маршала».

Мастера кунг-фу Квана (2): используй параметры гуру боевых искусств из «Книги Маршала».

Огры Квана (2): один из них дикая карта и колдун. См. стр. 231.

Исход войны

Когда битва заканчивается, Шэн Фэн контролирует генерал Кван или Тэм Большие Уши (в зависимости от того, кто победил в бою или как ты сам решишь). При любом исходе Кван получает тяжёлое ранение. Чанг прибывает в Небесный парк с множеством Каньонных Крыс и тон-

гов. Вне зависимости от того, победитель Кван или военнопленный, он громко выкрикивает:

— Чанг! Никчёмный предатель. Ты должен был помочь моим войскам и обстрелять город. Но это всё равно неважно, потому что моя судьба — править этой землёй.

Чанг, окружённый своими людьми, молча идёт к нему, свита военачальника настороже и готова дать отпор любому.

— Кван, — с улыбкой говорит Чанг. — Ты отлично справился. Настало время удивляться.

Военачальник Чанг делает резкий вдох, фокусируя энергию ци. Раздаётся звук, словно пуля проламывает доску, когда он наносит резкий удар в грудь Квана. Губы генерала искривляются в агонии. Он смотрит на Чанга, а потом заваливается назад, разбрызгивая кровь. Его всё ещё бьющееся сердце остаётся зажато в кулаке Чанга.

Чанг поворачивается и показывает кровавое сердце Ма-Ту Квана всем, кто пережил битву.

— Теперь вы видите, как стремительно неудача способна настигнуть любого из нас. Теперь вы знаете, какова цена измене и предательству. — Он бросает сердце на землю. — Теперь все вы настолько слабы, насколько слабым считали меня. И если раньше вы служили Квану, теперь вы служите мне. Скажите Тэму Большие Уши, что мне нужна его помощь. Я восстановлю триаду Львиный рёв. В обмен на это ветка Айрон Дрэгон вновь принесёт процветание в Шэн Фэн.

Не говоря больше ни слова, Чанг удаляется.

Амулет

Если герои не сумели сберечь амулет, Кван вернётся несколько месяцев спустя, когда часть его последователей использует артефакт и сделает генерала меченым. Он начнёт сеять ужас с новыми силами, которых ему теперь более, чем хватает (награди его чертами меченого по своему выбору, Маршал), что закончится ещё более ужасающей гибелью.

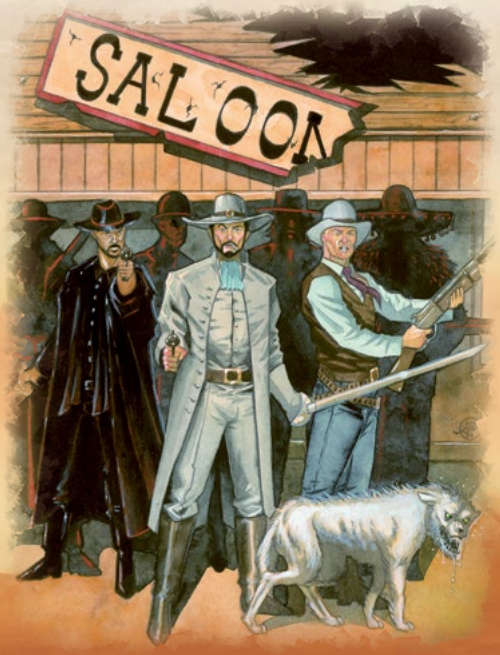
Договорный мир

Последствием Войны триад наступает новая эра сотрудничества между военачальником Чангом и триадой Шэн Фэна. Часть их договора заключается в том, что никто больше не может напрямую править Шэн Фэном, а на месте правителя должен находиться лидер, который будет учитывать интересы всех сторон. По настоянию триады Новый рассвет, в конце концов было решено, что Джошуа Нортон должен стать императором — пусть даже и номинальным. Так интересы триад пострадают меньше всего.

В итоге сбитый с толку Нортон I будет коронован как «Император Калифорнии»… и где-то довольно ухмыльнётся Ворон.

Развязка

Пока народ Шэн Фэна занят восстановлением города, герои и их товарищи из Сумеречного легиона используют золотой ключ, чтобы открыть хранилище. Для этого придётся немного поработать лопатами на опалённых развалинах. Помимо сокровищ и реликвий в хранилище находится осколок древнего камня, заключённый



в стеклянный ящик. Камень был разбит, однако на нём виден фрагмент резьбы.

К удивлению героев, на камне изображена часть Калифорнии. Два знака, напоминающие молнии, предположительно указывают на расположение двух петроглифов. Успешная проверка общедоступных знаний позволит определить места точно.

Одно из этих мест там, где тебе больше нравится, Маршал. Используй эту возможность, чтобы отправить героев, куда тебе потребуется. Второй знак указывает на остров Призрачных слёз в бухте Шэн Фэн. Кроме того хранилище содержит великолепные сокровища и артефакты, которые Сумеречный легион собирал многие годы. Можешь поместить туда всё, что придёт в голову, или просто древнее золото, с которым герои ещё намучаются.

ОСТРОВ ПРИЗРАЧНЫХ СЛЁЗ

Уровень страха: *4*

Твои герои только что стойко вынесли невзгоды войны мастеров кунг-фу, и всё это для того, чтобы узнать местоположение Шэн Фэнского петроглифа. Теперь потребуется всё доступное мастерство, чтобы обхитрить (или победить в бою) целый сонм растревоженных призраков. Основной темой этого приключения являются дурные предчувствия и страх, а не лихие перестрелки и мордобой, однако если герои ищут врагов, то они не останутся обделены.

Начинай это приключение после того, как будет закончена Война триад.

ОСТРОВ ПРИЗРАЧНЫХ СЛЁЗ

Остров, который Тэм Большие Уши объявил запретным, многие годы оставался незаселённым, за исключением одинокого отшельника по имени Гэндзя. Остальные четыре десятка, или около того, обитателей мертвы — точнее говоря, это призраки. Хладные, нематериальные духи. И все они служат потрясающе прекрасной девушке — призраку плакальщице по имени Минг Чианг-ну.

Тэм Большие Уши говорит всем, что закрыл остров для поселенцев, следуя традиции фэншуй, но на самом деле причина была в другом. Ему известно, что долгие годы остров использовался как неофициальное кладбище. Также он знает о множестве призраков, населяющих остров, и просто посчитал «добрым делом» охранять покой духов, если уж им этого хочется.

Однако, есть одна проблема. Отшельник Гэндзя притворяется простым старым дураком, но на самом деле он — ужасное чудовище, известное как пожиратель грехов (см. «Книгу маршала»). И для него остров Призрачных слёз сродни целому мешку конфет. Проголодавшись, он насыщается на одной из не отмеченных (и не освященных) могил острова. Он проводит большую часть времени на острове и изредка выбирается на материк, где бродит по улицам Шэн Фэна, сея ужас в души потомков тех, кто погребен на острове.

Отряду нужно отыскать петроглиф, но они вряд ли справятся без согласия призраков, а те давно уже взвинчены из-за того, что пожиратель грехов выслеживает их одного за другим. Поначалу герои, скорее всего, решат, что призраки стоят у них на пути, но на самом деле именно неупокоенные души нуждаются в помощи. Героям предстоит разобраться, что происходит на самом деле, победить Гэндзя и тем самым убедить призраков помочь им.

Однако сначала давай притормозим, и я посвящу тебя в историю Минг Чианг-ну, чтобы стало понятно, отчего призраки оказывают ей такое почтение.

ИСТОРИЯ ПЛАКАЛЬЩИЦЫ

Говорили, что Минг Чианг-ну была первой из числа китайских иммигрантов, погибших в Великом землетрясении. Но на самом деле причиной её смерти было скорее разбитое сердце. Её возлюбленный отправился в Калифорнию, чтобы привести в порядок их общие дела, а Минг должна была приехать позже. Она так и сделала, но, добравшись, обнаружила, что жених спустил все сбережения на опи-

ум и гулящих женщин. Он равнодушно заявил, что более не любит её.

Ровно в тот момент, когда они спорили, началось землетрясение, и в доказательство своих слов он оттолкнул её от себя и бросился спасаться в одиночку, бросив её погибать в катастрофе. Минг умерла, чувствуя обжигающие слезы предательства на щеках, но душа её отказалась уходить. Отныне она привязана к одному из петроглифов, которые использовались для запуска Великого землетрясения, и вместе с остальными призраками преследует или убивает любого, кто является на их остров.

Знакомство с Гэндзя

Когда герои доберутся до острова Призрачных Слёз, прочти следующее.

Едва вы сходите на берег, до ваших ушей доносится хриплое карканье большого ворона. Усевшаяся на ветке приземистого дерева, высящегося над пляжем, угольно-чёрная птица кричит почти осмысленно.

Внезапно карканье заглушает возглас с сильным китайским акцентом:

— Не слушайте его, птица сойти с ума!

Испуганный, ворон взмывает в воздух и улетает прочь.

Невысокий старичок появляется на пляже, он грозно и нелепо размахивает палкой, однако лицо его достаточно дружелюбно, он улыбается.

Это старик-отшельник по имени Гэндзя — единственный, кому позволено жить на острове. Причина в том, что он напоминает Минг её жениха, но об этом никто не знает. На самом деле старый китаец тоже не человек, а пожиратель грехов, набитый душами проклятых и вечно жаждущий новых жертв. Он не намерен раскрывать свою истинную сущность, а увидев героев, решает выждать. По большей части его ответы бессвязны и путаны, если не коснуться нескольких вопросов.

Как тебя зовут?

— Меня звать Гэндзя. Но так меня звать только призраки.

О каких "призраках" ты говоришь?

— Их много здесь, так говорят. Верно говорят. Минг приказывать им своими слезами, своим горем. Они ненавидеть вас за ваше тепло, вашу жизнь. Вы уходить, если хотеть остаться живы!

Что ты делаешь здесь?

— Я жить здесь много времени! Хорошо. Тихо. Как я любить. Холодный шёпот! Холодный! Да!

Ты знаешь что-нибудь про знак, похожий на молнию?

— Знаки, далеко внизу. Святые для духов земли, да. Вы не найти их. Предки остановить вас! Вы не договориться со смерть.

Ответив на несколько вопросов, старик снова расплывается в улыбке, его речь становится всё менее связной, пока не обращается в полную белиберду, а сам он принимается таращиться на Шэн Фэн через залив.

Остров мрачных призраков

Не имея здравомыслящего провожатого и заметных препятствий, герои с большой вероятностью примутся бродить по острову в поисках пещер, построек и прочих мест, где может скрываться петроглиф. Постарайся описать остров тихим, пустынным и зловещим. Обратись к приведённой здесь карте, пока отряд исследует местность.

1. Хвойные рощи

По острову раскидано несколько рощиц чахлых хвойных деревьев. Под их пологом царит полумрак и прохлада, а также толстый ковёр из палой хвои, на который так и хочется прилечь и дать отдых измождённому телу. Однако, поддавшись этому позыву, герои вскоре обнаружат, что здесь есть кто-то ещё. Прочти сле-

дующий отрывок, когда герои в первый раз устроятся отдохнуть в одной из рощиц.

Налетевший ветер шелестит в хвойных лапах, неожиданный холодок пробегает вдоль хребта. Ваши зубы начинают непроизвольно постукивать, дыхание сопровождается облачками белёсого пара. Вдруг прямо перед вами вырастает невысокий курган из земли и палых игл, словно что-то пытается вырваться на поверхность!

Потом всё вновь затихает. Ветер унимается. Вы не решаетесь вздохнуть.

Из глубин вспухшей земли доносится слабый и жуткий плач. Ему вторят стоны и шепотки, кажется, прямо из-за ближайших деревьев.

Гротескная, истощённая фигура поднимается из-под кургана, вытянутая и страшная, её лицо закрывают спутанные белые волосы.

Сдай карты инициативы и не забудь о проверках храбрости, пока вокруг отряда из воздуха появляются толстый китайский торговец с вечно сочащейся кровью раной от ножа, пират из Каньонных Крыс с перерезанной глоткой, разбухший матрос-утопленник, шахтёр с оторванной ногой и висельник, на шее которого до сих пор болтается обрывок верёвки.

Призраки (по одному на каждого из героев): используй параметры из «Книги Маршала», добавив метание d6. Долговязый беловолосый призрак — дикая карта.

Духи не собираются никого убивать. Им достаточно прогнать чужаков прочь. Если атаковать их с помощью магии, веры или безумной науки, они ответят с бешеной ненавистью. Некоторые из них выкрикивают злобные непристойности о погибших близких героев (запугивание), остальные просто швыряют в них большие камни (дистанция 4/8/16, урон: 2d6). Два или три призрака набрасываются на одну жертву разом и пытаются заморозить несчастного до смерти.

Возможно, кто-то из героев, обладающий хорошо подвешенным языком, попытается заговорить с ними. В случае успешной проверки убеждения призраки прислушаются и позволят героям идти своей дорогой. Если проверка пройдена с подъемом, духи становятся дружелюбнее и могут поделиться своими взглядами на ситуацию.

Что вы делаете здесь? Кто вы такие?

— Это наша земля. Мы были здесь всегда. Живым тут не место. Но если вы останетесь, то присоединитесь к нам.

Расскажите о Минг.

— Минг Чианг-ну ужаснейшая из нас. Её скорбь порождена самим Великим землетрясением. Если она решит убить вас, вам не будет спасения.

Где спрятан знак в виде молнии?

— Ха! Духи земли не помогут вам. Для вас нет никакой надежды. Даже призраки на этой земле — жертвы охотника, что пожирает нас. Волк вырвался на волю. Сначала вы умрёте, а потом волк пожрёт то, что останется от вас.

Подобные собрания духов обитают во всех хвойных рощах острова, так что если первая встреча закончится дракой, существует ещё несколько возможностей для героев получить информацию примерно по тому же сценарию. Внешность призраков должна быть разнообразной — большинство при жизни были китайцами, однако среди них есть и другие жители Лабиринта.

2. Пещера отшельника

В этой скромной пещерке обитает Гэндзя. В углу лежанка из хвойных веток, а стены покрыты надписями, по большей части неразборчивыми. Владеющие китайским могут разобрать некоторые иероглифы, и они гласят: «бойся волка», «освободи нас». Есть также одна надпись на английском, её можно заметить, получив успех при проверке внимания: «Господи, помоги мне». Все надписи сделаны кусочками угля из кострища у входа в пещеру.

Когда Гэндзя засыпает, души, поглощенные пожирателем грехов, обретают частичный контроль над конечностями своего пленителя. Это они нацарапали надписи на стенах, и именно из-за них сознание Гэндзя настолько бессвязно и непоследовательно. Призраки острова называют пожирателя грехов «волком», однако способность Гэндзя перенимать внешность своих жертв до сих пор не даёт призракам понять его истинную природу.

Каждый раз, как герои останавливаются в пещере Гэндзя, бросай d6. При результате 5 или 6, пожиратель грехов дома. Встретившись со всем отрядом, Гэндзя продолжает притворяться безумцем. Если является только один человек, чудовище попытается убить его и поглотить его душу. Помни, что даже если пожиратель грехов будет убит, на следующую ночь он возродится в одной из множества пустых могил острова.

Гэндзя: дикая карта. Используй параметры пожирателя грехов из «Книги Маршала». Гэндзя вооружен двустволкой и дубиной.

3. Места захоронений

Многие годы на острове Призрачных Слёз закапывали неопознанные трупы, а также тех покойников, которым по каким-то причинам было не место в земле Шэн Фэна. Большинство могил даже не отмечено, и все они считаются «неосвященной землей». Три места, отмеченные на карте, это открытые поляны, на которых всякий увидит множество холмиков земли, крайне напоминающих могилы, однако на самом деле мертвецов закапывали по всему острову.

4. Разрушенная беседка

В центре острова стоит открытый павильон-беседка в традиционном китайском стиле. Без присмотра и ухода постройка развалилась, и нет никаких намёков на то, для чего она была возведена. Успех при проверке внимания позволит заменить множество китайских иероглифов, вырезанных на внутренней стороне раскрошившейся крыши. Если их расшифровать, знаки расскажут историю Минг Чианг-ну, озаглавленную здесь как «Повесть плачущего призрака». Если герои явятся в беседку ночью, переходи к разделу за гранью могилы, далее.

5. Морская пещера

На берегу, обращенном к бухте Шэн Фэн, бешеные каньонные течения швыряют на скалы горы белой пены. Используй правила по стремнинам (см. Правила владений Глад), если кто-то попытается двинуться на судне вдоль скалистой береговой линии.

Успешно пройдя проверку внимания, персонаж заметит в бешеном прибое вход в пещеру. Тоннель почти полностью затоплен, и течение в нём выглядит просто яростным. Если достаточно сумасбродный герой попытается проплыть в пещеру, потребуется проверка плавания (–8), чтобы миновать вход и еще одна такая же, чтобы выбраться обратно, сопротивляясь напору воды. Провал означает получение уровня усталости, после чего пловец может попытаться ещё раз.

В пещере герои найдут скалы, покрытые полипами и водорослями. Уже знакомое им изображение молнии виднеется на дальней стене.

ПО ТУ СТОРОНУ МОГИЛЫ

Когда герои начнут исследовать остров, переходи к следующей сцене.

С ближайшего дерева вновь доносится хриплое карканье усевшегося на ветку крупного ворона. Когда герои подходят к дереву, птица улетает. Если пойти следом, ворон приводит их к разрушенной беседке. Вскоре герои слышат мягкий голос, поющий по-китайски. Любой, кто владеет этим языком, может перевести слова примерно так:

Пришла весна, и сад уже цветёт,
И пара птиц гнездо себе совьёт,
О, как же счастливы они весной,
О, как же грустно мне, совсем одной.

Женщина небесной красоты — Минг Чианг-ну — тихо плачет под сенью разрушенной беседки по ночам. Она по-прежнему одета в то же платье, в котором когда-то встретила своего жениха. Дальнейшее зависит от того, как герои обойдутся с ней. Если они схватятся за револьверы и устроят стрельбу, она рассердится. «Все вы одинаковы», — бормочет Минг по-китайски и кричит, призывая своих призрачных собратьев.

У героев очень мало времени на то, чтобы поступить верно, прежде чем призраки острова обрушатся на них леденящей лавиной, чтобы растерзать насмерть, пока волосы плакальщицы обращаются в секущие плети. Вариантов действий не особо много.

Продемонстрировать Минг Чианг-ну дружелюбие (или хотя бы добиться того же эффекта при помощи убеждения) — непростая задача. Если спросить её, как вышло, что она обитает на этом острове, Минг может немного рассказать о себе и не будет учинять побоища. Если герои просто объяснят, что ищут петроглиф, и попросят у призрака помощи, успешная проверка убеждения заставит призрака пересмотреть своё решение стереть их с лица земли.

Минг Чианг-ну: дикая карта. См. плакальщица, стр. 233.

Призраки (30): используй параметры из «Книги Маршала».

Будем надеяться, героям удалось завоевать доброе расположение Минг Чианг-ну. В этом случае она рассказывает о ненасытном создании, что пожирает души умерших. Призраки зовут его «волком», но это не животное. Существо обитает где-то на острове, но мёртвые не могут найти его. Если герои соглашаются уничтожить чудовище, Минг обещает помочь им добраться до петроглифа.

Думаю, тебе давно уже ясно, что Гэндзя и есть так называемый «волк», которого нужно убить. Пожиратель грехов использует всю свою хитрость и все силы, чтобы сбить героев со следа. Потерпев неудачу, он зубами и когтями будет цепляться за жизнь. Если никто из героев не силен в оккультных познаниях, они могут решить поискать нужную информацию в доступных источниках, чтобы выяснить слабость Гэндзя. Покончив с ним, герои должны вернуться в беседку.

Минг молча отводит героев на утёс над морской пещерой. Призрачный ворон садится ей на плечо. Бешеный прибой становится всё

тише, пока не успокаивается совсем. Проход в морскую пещеру становится сухим и безопасным. Когда кровавый отпечаток руки будет оставлен поверх знака, начинается стремительный прилив. Через пять раундов в тоннеле снова полно бурлящей воды, и ещё раз войти в пещеру становится почти невозможно.

ТРИУМФ И ПАДЕНИЕ САНТА-АННЫ

Следующие истории — «Форт обреченный», «Смерть машинам!» и «На ход ноги» описывают вторжение Санта-Анны — первые тайные опустошительные атаки, дерзкий налёт на мексиканские оружейные фабрики и бесславный конец одноногого генерала на вершине пустынного острова.

Этот набор приключений можно провести после седьмого эпизода кампании. Лучший момент для этого — дождаться, пока у героев кончатся средства, и они примутся искать хоть какой-то заработок, чтобы набить пустые животы.

ФОРТ ОБРЕЧЕННЫЙ

Уровень страха: 3

Элдон Страут прочёсывает Лабиринт от Утонувшего Города до Лост Энджелса и нанимает лучших из лучших, причём карманы у него, судя по всему, бездонные. Можешь столкнуть героев со Страутом в любом месте, где тебе будет удобно. Не исключено, что осторожный шахтёр сам отыщет их. В конце концов, он намерен нанять лучших стрелков Лабиринта.

"ГОВОРЮ ВАМ, ЭТО ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗАЛЕЖИ!"

Элдон Страут открыл своё месторождение призрачной руды примерно в шестидесяти пяти милях к востоку от Сан-Диего, в самом дальнем юго-восточном углу Лабиринта. До сих пор он единственный, кому известно это место, но он боится, что регистрация нового участка немедленно привлечёт к нему внимание пиратов Чанга или мародёров Санта-Анны. Так что перед тем, как обратиться к Горнякам с заявкой, он решил позаботиться о защите.

Страут понимает, что работы предстоят масштабные, добыча руды потребует значительных объемов времени и терпения. Для начала он хочет обзавестись отрядом первоклассных вольных стрелков — наш отряд отлично подойдёт, — который поможет ему решить вопросы безопасности. Когда участок будет подобающе зарегистрирован, работа может считаться оконченной. Он платит по $45 в день и показывает героям карту окрестностей, если те соглашаются на его предложение. Если героев не интересуют деньги, Страут может попытаться соблазнить их предложением указать расположение петроглифов и сокровищ — полное вранье, конечно, — чтобы подсластить сделку.

Если герои присоединяются к Страуту, он в первую очередь предлагает показать им поле работ. Дай им два-три дня, чтобы решить, как именно они будут оборонять участок, раздобыть необходимое снаряжение и припасы — может быть, колючую проволоку, динамит, боеприпасы, — а также организовать подобающую охрану и патрулирование. А может, герои окажутся самонадеянными и решат, что справятся с угрозами самостоятельно — тоже интересный вариант.

Элдон Страут: используй параметры горожанина из «Книги Маршала», добавив черту богатство.

МИЛЛИОНЫ СТРАУТА

Месторождение расположено так, что становится понятно, отчего никто до сих пор на него не наткнулся. На уровне прибоя, в скальной стене на внутреннем краю Лабиринта, есть вход в морскую пещеру — наполовину затопленную, однако доступную для маленьких лодок. Время от времени пещеру затапливает полностью, а иногда вода совсем уходит отсюда — зависит от приливов и отливов. Потолок пещеры буквально состоит из призрачной руды — монолит в в тысячи фунтов весом. Точнее сказать сложно, но этого явно хватит, чтобы сделать Страута и ещё нескольких людей очень и очень богатыми. Сам Страут называет это «своими миллионами».

Когда пещера частично затоплена, один человек на лодке может за шесть часов сколоть с потолка приблизительно полсотни фунтов ценного минерала. Во время отливов потолок находится в десяти футах наверху, что осложняет добычу, а в приливы она и вовсе невозможна. Кроме того пещера постоянно полна опасностей — стремнины, ветры дьявола и водоплавающие обитатели Лабиринта могут в любой момент устроить здесь полный кавардак.

На время добычи Страут решил устроиться с комфортом. Он построил фермерский домик на утесе, с которого любуется на свои миллионы и строит планы, как же ему вывести всю эту призрачную руду до того, как кто-нибудь поймет, насколько богато это месторождение.

Страута беспокоит форт Конфедерации на востоке. У старого шахтёра есть наблюдательный пост, на вершине которого он своими руками соорудил уютную маленькую хижину. Внутри имеется стол, несколько стульев, бутылка бурбона и старая подзорная труба на треноге, направленная на пустыню на востоке.

НОЧЬ ГОЛОДНЫХ МЕРТВЕЦОВ

На третью ночь герои замечают, как после полуночи оранжевое свечение озаряет небо на востоке. Если посмотреть в подзорную трубу, становятся различимы далёкие вспышки орудийного огня.

Если герои решат взглянуть поближе, то им предстоит путь в двадцать миль верхом до горной цепи, с которой открывается вид на Форт-Розер, принадлежащий Конфедерации. Подойдя на несколько миль, они слышат сотни выстрелов, а также уже совершенно не вызывающий сомнений звук канонады. Прочти следующее, когда отряд вскарабкается на скалы.

Вы выбираетесь на гребень и видите, что внизу схлестнулись две армии. Конфедераты из Форт-Розер ещё удерживают своё знамя, хотя оно и прострелено в нескольких местах. Частокол форта полыхает, мощный пожар охватил одну из башен и распространяется в обе стороны по стенам. Дикси внутри продолжают отчаянно отбиваться, паля во все стороны и перезаряжая две оставшиеся пушки.

Бесчисленные атакующие обступили форт, будто океанские воды, то накатываясь на стены, то вновь отступая под артиллерийским огнём. Всё застилает густой пороховой дым.

Потом в задних рядах атакующих появляются знаменосцы с флагами Мексиканской Империи.

Внезапно по противоположному скальному хребту прокатывается серия ярких вспышек, а полсекунды спустя до вас долетает звук — стремительная дробь громовых раскатов. Град ядер обрушивается на Форт-Розер, в момент приканчивая чуть больше дюжины защитников и пробивая брешь в стене.

В пролом бросается орда мексиканских солдат, прямо на стену штыков. В свете пламени они, не обращая внимания ни на что, рвутся навстречу врагу. Вы чувствуете, что в горле пересыхает, — что-то в отрывистых движениях солдат, их абсолютном бесстрашии и удивительной свирепости настораживает всё сильнее.

Войско Санта-Анны начинает пожирать трупы павших южан, уцелевшие конфедераты пытаются спасаться бегством. Однако их догоняют, расстреливают, жгут и пожирают живьём. Вы отворачиваетесь, не в силах смотреть.

А потом вы замечаете отряды мексиканцев, которые направляются к окрестным возвышенностям, в том числе и к вашему обрыву!

Героям нужно быстро уносить ноги, если они вообще хотят выбраться. Пока они покидают окрестности, вытяни две карты, чтобы определить случайные встречи — фигурная карта означает встречу с 2d6 ходячих мертвецов в грязных и окровавленных мундирах. Джокер говорит о том, что их 4d6. В обоих случаях они экипированы как солдаты.

Ходячие мертвецы: используй параметры из «Книги Маршала». Каждый вооружён Винчестером «73 со штыком (сила+d4; дальность 1; защита +1).

В итоге Форт-Розер полностью уничтожен. Наутро не останется ничего, кроме дымящихся останков частокола. Повсюду огромные пятна крови и ни одного тела.

БАНДА СИБЕРРИ

Добравшись до участка, герои могут начать опасаться массированного наступления мексиканцев.

Есть несколько парней, которые слышали, что Страут нанимал охранников, но вместо того, чтобы пойти к нему на службу, решили сами заполучить всё, что он там собирался охранять. Их ведёт Виктор Сиберри, и у него одна из самых злобных банд Лабиринта. Головорезы объявятся примерно через день после битвы.

Можешь познакомить героев с бандой Сиберри в одном из предыдущих приключений, а еще лучше — заменить её на заклятых врагов отряда. Личная вражда («Опять ты на моем пути!») — отличный способ переключить внимание с денег и ценностей.

Бандиты (6): используй параметры из «Книги Маршала».

Виктор Сиберри: дикая карта. Используй параметры стрелка-ветерана из «Книги Маршала». У Вика при себе 4 динамитные шашки.

ОДИН ДОМА

После стычки с бандой Сиберри Страут решает, что герои обеспечивают ему достаточную безопасность, чтобы начать регистрацию участка. Он забирается в седло и отправляется в пятидневное путешествие в регистрационную контору Горняков в Лост Энджелсе. До своего возвращения Страут просит героев присмотреть за делами. Если они изобретут более эффективный способ добычи, он будет особенно благодарен.

Вытягивай карту за каждый день отсутствия Элдона Страута и используй правила случайных встреч как обычно. Если карта красной масти, обращайся к морским встречам, если чёрной — обратись к встречам на суше. Некоторые встречи могут оказаться просто проходящими мимо судами или дружественными визитёрами, если захочешь. Пять дней герои должны заботиться о безопасности участка.

На пятый день тот, кто находится на дозорном посту, видит огромные колонны солдат, марширующих на север по тропе Призраков. Даже те, кто в этот момент окажутся в фермерском домике, могут услышать (внимание (–2)) шум проходящих мексиканских полков. Если кто-то рассматривает армию в подзорную трубу, прочти следующее.

Неукротимая и могучая армия Мексиканской Империи беспрепятственно двигается на север. Десятки тысяч солдат в синих мундирах в свободных порядках, дюжины бронированных паровых экипажей, грозные кавалерийские полки, запряжённые быками фуражные фургоны и сотни орудий.

Армия проходит мимо приблизительно час. Пятнадцать минут спустя, является Элдон Страут верхом на лошади, перепуганный до мраморной бледности.

— Вы видели? Видели? Целая армия у нас на пороге и идёт прямиком к Лост Энджелсу!

Особенно любопытные герои могут последовать за мексиканцами на север, к владениям Гримма. Это опасная затея, и скорее всего закончится она столкновением с взводом мексиканских солдат (числом 3d8). Если герои победят, то смогут стать свидетелями поистине титанической битвы.

Ангелы мщения Гримма и армия бойцов в красных балахонах, объединившись с железнодорожными воинами и причудливыми машинами Уосатч, ожидают на южной окраине Круглого Города. Против них выступают легионы Мексики под командованием Санта-Анны, после нескольких лет строительства и месяцев ночных нападений, собранных для одного решающего удара.

Грохочут пушки! Огромные волны солдат устремляются на южные земли Лост-Энджелса, тысячи револьверов и винтовок обрушивают свинцовый дождь на врага. Тёмные крылатые тени носятся в мрачных небесах — такое ощущение, что настает Апокалипсис, описанный когда-то Иоанном Богословом.

Вскоре настанет пора героям убираться, если они не собираются участвовать в сражении. Если они решают остаться, тебе лучше импровизировать, Маршал, но церковь Заблудших Ангелов сдержит мексиканские орды — в этот раз.

Когда суматоха уляжется, Элдон Страут сообщает, что регистрация участка, несмотря ни на что, прошла успешно. Он выдаёт охранникам оговоренные суммы, оплачивает похороны погибших и отправляет уцелевших на все четыре стороны.

СМЕРТЬ МАШИНАМ!

Начинай эту историю после событий «Форта обреченного». На связь с героями выходит доверенный союзник — Сумеречный легион и капитан Пенингтон-Смайт или иная группировка, более подходящая твоему отряду.

Друзья мои, всё висит на волоске.

Лост-Энджелс осаждён армией Санта-Анны. И как бы плох ни был преподобный Гримм, сложно предположить, что диктатура Санта-Анны и мексиканского императора во всем Лабиринте будет лучше. Если Лост-Энджелс будет взят, судьба наша незавидна. Армия верующих Гримма держится неплохо, благодаря поддержке автоматонов со спаренными гатлингами, но вечно это продолжаться не может.

Санта-Анна получает снабжение из Мехикали, так что этот путь поставок нужно нарушить. Мы просим вас отправиться в Мехикали и саботировать работу мексиканских фабрик. Войти и выйти, не влезая в неприятности. Потом найдите холм поудобнее и полюбуйтесь, как городок взлетит на воздух.

Героям передают два ящика динамита (в каждом по 16 шашек) со взрывмашинкой и катушкой на сотню ярдов провода. Также они получают карту, на которой указано местонахождение старого шахтного штрека, уходящего прямо под Мехикали и выходит где-то на его территории.

БЛЮЗ МЕХИКАЛИ

Мехикали всего в десятке миль к югу от мексиканской границы. Это шумный военный городок, поминутно въезжают и выезжают паровые экипажи и более традиционные повозки, запряжённые лошадьми. Некогда милое портовое поселение — сейчас это мрачный и серый индустриальный город. Фабрики — два огромных кирпичных корпуса, на крышах которых изрыгают дым высокие трубы, видны за милю. В окружающих город холмах немало заброшенных шахт, среди которых, по слухам, есть и такие, что ведут прямиком в Мехикали. По поверхности вокруг города ходит множество мексиканских патрулей.

Пусть наши саботажники сами решат, как им попасть в город. На поверхности добытая мексиканская форма даёт +4 к проверкам маскировки и убеждения, если встретится патруль. Если поднимается общая тревога, можно ожидать встречи с двумя сотнями солдат.

Патрульные мексиканцы (12): один из них дикая карта. Используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала».

Через шахты

Избрав путь через старый подземный тоннель, герои могут не опасаться встречи с мексиканскими солдатами. Пройдя примерно милю под землёй, они слышат далёкое постукивание. Потом звук словно бы начинает идти с другой стороны. Если герои двигаются быстро, звук, кажется, следует за ними. Выжми из этой сцены всё, чтоб пугать героев как можно дольше, Маршал. Когда же герои наконец уверятся, что ни-

какой реальной угрозы нет, стая злобных стуканцов налетает из темноты, вереща и хрипя!

Стуканцы (по двое на каждого из героев): используй параметры из «Книги Маршала».

Когда угроза будет устранена или обойдена, герои продолжают свой путь в подбрюшье Мехикали. Через несколько утомительных часов блуждания во тьме (сообразительные персонажи могут попробовать использовать старую вагонетку), вели героям пройти проверку внимания. Получившие успех слышат впереди лязг больших шестерней. Успешно пройдя проверку маскировки, герои подходят ближе и перед ними открывается необычное зрелище.

Штрек выходит в какое-то подземелье под Мехикали, освещенное тусклыми фонарями. Впереди восемь человек — с виду это мексиканские солдаты, они охраняют вагонетку. Двое солдат толкают её по коридору, вдоль которого видно множество забранных решёткой ниш или камер. Вагонетка останавливается, и в коридор меж прутьев очередной камеры высовываются полуразложившиеся жадные руки.

Один из солдат зачерпывает лопатой добрую порцию порубленного мяса из вагонетки, а другой мотыгой измельчает и вминает в «угощение» несколько зеленовато-бурых листьев.

— Mas, mas, — приговаривает первый. — Ты же не хочешь, чтобы эти muertos явились за нами?

Когда смесь готова, её забрасывают за прутья, и там её принимается шумно жрать голодный мертвец.

Бывалые мексиканские солдаты (8): используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала».

Если взять солдат в плен и допросить, они расскажут, что листья — это плантагрито, растение, которое используется, чтобы держать мертвецов Санта-Анны в узде, пока не придёт нужный момент. Их постоянно привозят в Мехикали из Мексики, а отсюда их переправляют войскам в южной части Калифорнии.

Ещё солдаты могут сказать, где складируют весь запас плантагрито, — большая деревянная постройка между корпусами фабрик. Они точно не знают, кто выращивает эту траву, но подозревают, что здесь как-то замешан советник Санта-Анны, Шитлан. Шитлан же неделю назад отбыл в Мексику.

Трещина в стене

Недалеко от того места, где шахта смыкается с подземельями Санта-Анны, имеется узкая трещина в стене. Успешно пройдя проверку ловкости (–2), можно протиснуться в естественную пещеру на другой стороне. Провал означает получение уровня усталости от синяков и ссадин.

Сорок лет назад около двух десятков шахтёров оказались заперты здесь и задохнулись насмерть. Теперь это ужасающий лабиринт катакомб, населенный злокозненными полтергейстами и голодными стуканцами. В центре него находится окраинный южный петроглиф, как и указано на стр. 146.

Взрываем всё!

Одна из фабрик Мехикали производит оружие и снаряжение, на второй находится большой запас пороха. Рядом с обоими корпусами высятся огромные груды призрачной руды для машин.

Реликвия: нога Санта-Анны

Нога — воплощение ненависти между мексиканцами и техассцами и обладает невероятной мощью в, хм, руках своего изначального владельца. Санта-Анна не осознаёт этого, но он может подсознательно ощущать зов реликвии и из-за этого отчаянно пытается отыскать её.

Свойства: нога Санта-Анны много чего может. Во-первых, она сливается с плотью любого, кто её пристегнёт, после чего действует как нормальная нога. Если бедолага, нацепивший её, на самом деле не терял ноги (протез пристёгивается прямо поверх колена), то его настоящая нога иссыхает, чернеет и отваливается в течение недели. Единственный способ избежать этого — проведение шаманом или чудотворцем успешного экзорцизма над конечностью. Однажды приросшая, нога может быть удалена только при помощи экзорцизма или силами умелого хирурга. Любой, к кому приросла эта нога, получает черты быстроногий, командный голос и прирождённый лидер, а также добавляет +2 ко всем своим проверкам запугивания и убеждения.

Во-вторых, армия, владеющая ногой (или находящаяся под командованием владельца ноги), не может быть побеждена войсками, которыми командует Санта-Анна. В терминах игромеханики это означает, что никто из подчинённых Санта-Анны не может нанести владельцу ноги вреда большего, чем приведение в состояние шока (расценивай ранения как шок), а также армия, владеющая ногой, получает +4 к проверкам массовых сражений против войск Санта-Анны.

Наконец, если Санта-Анна вернет ногу, она подарит ему невосприимчивость к физическому урону. Единственное оружие, которое отныне способно будет нанести ему ущерб, — мушкеты Иллинойсского полка, который взял эту реликвию как трофей в 1847-м году.

Подвох: самому Санта-Анне реликвия не угрожает ничем. Любой другой, воспользовавшийся её силами, получает изъян клятва (завоевать Техас).

Герои сами должны решить, как они выполнят задачу. Если, скажем, они устроят какую-то диверсию, в результате которой все покинут корпуса, то смогут просто вбежать внутрь и в суматохе раскидать динамит на нужные места. Любой план имеет право на жизнь. Следи за действиями героев и суди сам, насколько они успешны, а также напускай на них патрули, если они проваливают проверки маскировки.

Будем считать, что героям удалось установить заряды в обоих фабричных корпусах, и порох пополам с призрачной рудой устроят огненное шоу почище, чем на китайский новый год. Лучше в этот момент быть подальше, потому что следом весь арсенал отзовётся новым, еще более мощным взрывом, оставив дымящийся кратер на том месте, где должно было находиться стальное сердце вторжения Санта-Анны. Обломки разлетаются на несколько миль.

Развязка

Если фабрики Санта-Анны уничтожены и снабжение нарушено, армия, осаждающая Лост-Энджелс, вскоре будет вынуждена отступить. Силы Заблудших ангелов и Уосатч будут гнать мексиканские войска до самой границы. В итоге Армия Мёртвых из-за долгой недостачи плантагрито обернётся против своих недавних союзников, и некогда великая армия мексиканского императора будет повержена.

На ход ноги

Уровень страха: 2

Начинай эту историю после событий приключения «Смерть машинам!» Мексиканская армия всё ещё осаждает Лост-Энджелс, но уже совсем скоро всё изменится. Без снабжения из Мехикали и запасов плантагрито планы Санта-Анны рано или поздно пойдут прахом, вопрос только — как скоро. В эти непростые дни случайная встреча героев с кавалерией Санта-Анны приводит к очередной погоне.

ОДНОНОГИЙ ГЕНЕРАЛ

До отчаявшегося генерала Санта-Анны доходят слухи, что его ногу видели в окрестностях, и он высылает своих грозных кавалеристов отыскать протез. После того, как всадники попадают в засаду, устроенную героями, генерал оставляет свою армию под Лост-Энджелсом и лично отправляется на поиски во главе отряда отборных солдат.

Ностальгия — не единственная причина, по которого Санта-Анна так отчаянно пытается вернуть ногу. Нога — могущественная реликвия. Отделанный кожей пробковый протез был изготовлен нью-йоркским краснодеревщиком за $1300. Во время битвы за Серро-Гордо в 1847-м войска США сумели застать врасплох мексиканцев в Веракрус. Санта-Анна был вынужден бежать с поля боя, бросив в спешке восемнадцать тысяч долларов в золоте, недоеденного жаренного цыплёнка и собственную ногу. Ногу нашли солдаты Иллинойсского полка и забрали в качестве военного трофея.

В конце концов нога была доставлена солдатами в Иллинойс и выставлена под стеклом в Спрингфилдском музее — ну, по крайней мере, именно в этом власти США убеждают обывателей. Экспонат в витрине — всего лишь копия. Настоящая нога Санта-Анны была спрятана под замок. А ключ хранился в чикагской штаб-квартире Агентства, и картёжники на довольствии у спецслужбы принялись изучать её мистические свойства. По большей части они были уверены, что перед ними не слишком выдающаяся реликвия. Потом нога пропала.

А ВОТ И КАВАЛЕРИЯ

Пока продолжается осада Лост-Энджелса, герои возвращаются из Мехикали вдоль края Лабиринта. Когда они будут проходить через узкое ущелье, вели им пройти проверку внимания, чтобы заметить облако пыли и услышать приближающийся стук множества подков. Герои могут спрятаться или просто подождать, что будет.

Вы видите, как колонна суровых омбрес появляется из-за поворота, всего их около дюжины, они одеты в пышные мундиры мексиканских кирасиров. Тёмно-синие шинели, алые штаны с синими лампасами и тяжёлые бронзовые шлемы с плюмажами из конского волоса. Все они покрыты потом, лица полны мрачной решимости, каждый вооружён до зубов, и, похоже, отряд куда-то отчаянно торопится.

Если герои ожидают открыто, кавалеристы подъезжают к ним и допрашивают, держа на мушке. Командир отряда, лейтенант Антонио де Кальдера, не потерпит, если кто-то начнет умничать. Он с сильным акцентом требует, чтобы герои сообщили ему, известно ли им, где находится нечто под названием «Наживка и приманка Стенли». Любой персонаж, получивший успех при проверке общедоступных знаний (–4, если Лабиринт для него — не родной край) может сказать, что слышал об этом маленьком магазинчике примерно в двадцати милях к северу от Утонувшего города.

У героев есть несколько вариантов действий. Они могут спрятаться и пропустить всадников, а потом проследить за ними издалека. Также они могут устроить засаду на мексиканцев, хорошенько наподдать им, после чего допросить и узнать цели всадников. В результате герои так или иначе должны отправиться в «Наживку и приманку Стенли», сами по себе или следуя за кавалеристами.

Лейтенант Антонио де Кальдера: дикая карта. Используй параметры солдата-офицера из «Книги Маршала». Добавь навык верховая езда d10 и черту твердая рука.

Мексиканские кавалеристы (11): используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала». Добавь навык верховая езда d8.

Боевые лошади (12): используй параметры из «Дневника авантюриста». Скакун лейтенанта Кальдеры — дикая карта по имени Фуэго.

"НАЖИВКА И ПРИМАНКА СТЕНЛИ"

Примерно в двадцати милях к северу от Утонувшего Города на океанском краю Лабиринта находится крохотная хижина с вывеской «Наживка и приманка Стенли». Стенли по большей части зарабатывает на жизнь, продавая рыбакам песчаных червей и ночных ползунов, однако на стенах его магазина также висит множество диковинных артефактов (почти всё — подделки). Есть тут русалочий хвост, рог единорога, пуговица с кителя Дэви Джонса, а также обычные, но приметные экспонаты, вроде зуба гигантской акулы и щупальца речного левиафана (оно пять раз обвивает хижину изнутри).

Среди мусора, механизмов и рыбацких припасов на стене висит скромный предмет с написанным от руки ярлыком — «Нога Санта-Анны». Использование силы увидеть сверхъестественное позволит понять, что это подлинник, а если и подделка, то крайне искусная и напитанная мистической энергией.

Стенли Фиш, владелец лавки, расплывается в широкой ухмылке и оттягивает большими пальцами лямки своего комбинезона.

— Значит вы, парни, хотите прикупить коллекционную штуковину?

В этот момент до вас доносится грохот копыт снаружи. Выглянув в окно, вы видите, как всадники в сине-красных мундирах и бронзовых шлемах с конскими хвостами — всего их около полусотни, — один за другим выскакивают на край плоскогорья и устремляются к хижине так быстро, что удирать становится поздновато.

ОСАДА

Не имея терпения дожидаться рапорта от лейтенанта Кальдеры — или, быть может, получив доклад выживших после стычки солдат, — по мере того, как в осадном лагере дела ухудшаются, Санта-Анна чует близость своей ноги всё сильнее. С отрядом отборных кирасиров он лично отправляется за запад, в Лабиринт.

У судьбы есть чувство юмора, Маршал. Герои могли бы быть в этот момент в любой другой точке Лабиринта, вовсю планируя последние детали затопления Лост-Энджелса и окончательному уничтожению слуг Гримма. Есть что-то трагическое в том факте, что теперь им придётся погибнуть от рук солдат Санта-Анны всего за пару недель до завершения долгого труда.

Хижина в момент оказывается окружена мексиканскими кавалеристами. Через окна вы видите, как они устанавливают два гнезда под тяжёлые гатлинги, чтобы простреливать всё окружающее пространство. Солдаты выстроились с трех сторон от вашего убежища, а с запада путь к отступлению надёжно перекрывает сорокафутовая пропасть, на дне которой плещется тихоокеанский прибой.

В следующий миг громкий и уверенный голос с испанским акцентом доносится снаружи:

— Сеньор Стенли! Я полагаю, у вас находится предмет, владельцем которого являюсь я — генерал Антонио де Падуа Мария Северино Лопес де Санта-Анна-и-Парес де Леброн! Отдайте мою ногу!

В ЛОВУШКЕ!

Герои могут решить уничтожить ногу, чтобы она не досталась Санта-Анне. От такого предложения Стенли Фиш выпучивает глаза будто жаба. «Это единственная настоящая реликвия, которая у меня есть!» — вопит он. Стенли не знает про ногу почти ничего за исключением того, что подчинённые Санта-Анны не смогут победить владельца протеза.

Стенли выглядит полусумасшедшим, однако героям остаётся лишь поверить ему или всё-таки сломать ногу и поглядеть, что выйдет.

Врёшь, не возьмёшь!

Вот как это работает, Маршал. Когда герои выскочат из хижины прямо под пули мексиканских гатлингов (вспомни финал фильма «Буч Кэссиди и Сандэнс Кид»), соверши проверки стрельбы и урона за мексиканцев. Что-

бы ни произошло, герои могут оказаться лишь в шоке, пока владеют ногой Санта-Анны. Пули лишь чуть царапают их, оружие врага заклинивает, у стрелков внезапно и необъяснимо сбивается прицел и т. д.

Скорее всего герои поймут, что каким-то образом «заговорены». Это хорошо, даже желательно. Если они поймут, что временно стали непобедимы, то скорее всего кинутся на врага с бешеным энтузиазмом, в то время, как мексиканские солдаты будут не в силах навредить им. Пусть веселятся, Маршал, они это заслужили. (Помни, однако, что полной неуязвимости нога не даёт — например, свалившись с обрыва, герой получит урон от падения по обычным правилам).

Бегущий вместе с героями Стенли Фиш вопит, захлебываясь смехом: «Я говорил! Говорил, что нога настоящая!»

Это последний бенефис Санта-Анны. Он чувствует, у кого именно находится нога, и в отличие от своих солдат, он единственный вполне в состоянии навредить героям! Если Санта-Анна потерпит поражение на этом отдалённом островке, его планы по завоеванию Калифорнии и Техаса будут разрушены навсегда.

Если Санта-Анна каким-то образом сумеет выйти из заварушки победителем или просто сбежать, завладев ногой, то он задрав хвост удерёт в Мексику, где устроит себе долгие каникулы. Однако, будь уверен, завладев ногой, в грядущие годы генерал обязательно выступит на Техас, и победить его на сей раз будет очень и очень непросто.

Мексиканские кавалеристы (50): используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала». Добавь навык верховая езда d8. Шестеро из них спешены, чтобы управлять двумя пулемётами гатлинга. Никто из них не может ранить героев, лишь ввести их в шок, пока те владеют ногой Санта-Анны.

Боевые лошади (50): используй параметры из «Дневника авантюриста».

Генерал Санта-Анна: дикая карта. см. стр. 240.

ПРОЧИЕ АВАНТЮРЫ

В начале каждой из приведённых далее авантюр ты найдёшь текст секретного объявления с тринадцатой страницы «Эпитафии Тумстоуна» (назовём его «зацепкой Эпитафии»). Это послания Лэси О'Мэлли, и не всегда возникает нужда ими пользоваться — зачастую приключение можно начинать сразу, едва герои прибыли в очередной город. Однако если требуется срочно привлечь внимание игроков, для каждой истории заготовлена такая зацепка.

ПРИЧУДА ФЕЛХАЙМЕРА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Странствуя в окрестностях Лост-Энджелса, непременно взгляните на мрачную достопримечательность, известную как Причуда Фелхаймера. Зрелище не для слабонервных!

Уровень страха: 3

Неподалёку от Львиного рёва находится высокий остроконечный остров, напоминающий вонзившийся в небеса шип. Ничего удивительного, что все подряд называли его «Колючка», но пару лет назад остров позвали «Причудой Фелхаймера» в честь его нового владельца Августа «Гаса» Фелхаймера.

Фелхаймер был немецким иммигрантом, приехавшим в Великий Лабиринт на поиски богатства в 1877-м году. Никто до него не пытался вести добычу на Колючке, поскольку форма и высота острова делали это малоэффективным, если не бесполезным занятием. Однако Гас был вполне доволен покупкой, он зарегистрировал участок у Горняков и принялся ломать породу. Фелхаймеру едва-едва удалось найти достаточно призрачной руды, чтобы хватало на житьё, и плутоватые старатели, потешаясь за спиной у Гаса, наградили Колючку новым названием.

Однако немец оказался упрям, словно мул, и стойко сносил все невзгоды до роковой ночи

31-го октября. Наутро обнаружилось, что Гас больше не трудится. Вместо этого он был распят прямо на одном из крутых склонов Колючки.

Он остаётся на том же месте и по сей день, отчего-то не разлагаясь. Причина этому проста — Гас не гниет потому, что он не умер.

А вот и Агентство

Едва Фелхаймера нашли пришпиленным к склону собственного участка шипами из чистой призрачной руды, Агентство тут же основало на ближайшем островке небольшой пост, который поддерживается до сих пор. Изначально здесь заправляли пинкертоны, потом дельце перешло нынешнему Агентству, но никому так и не удалось выяснить, что всё это означает или почему останки Фелхаймера остаются нетленны, будучи подвешенными на открытом воздухе вот уже три года. В конце концов персонал поста был урезан до одного младшего сотрудника Агенства, а попытки разобраться прекращены.

Если герои подберутся поближе к телу Фелхаймера, им придётся пройти проверку храбрости, чтобы не вернуть миру свои завтраки. После этого можно будет пройти проверку внимания (–4), чтобы понять, что Фелхаймер не мёртв (впрочем, полностью живым он тоже не выглядит). Сразу после этого появляется хорошо одетый человек на паровом баркасе.

Младший агент Колл: используй параметры сотрудника Агентства из «Книги Маршала». Добавь навык пилотирование d6.

Официальное задание агента Колла — отгонять ротозеев, пока те не пострадали, пытаясь добраться до тела Фелхаймера (см. Сглазили! далее). Однако он не прочь изучить героев повнимательнее. Если они выглядят способными, агент предложит им осмотреться. Тем не менее, он предостерегает их от попыток добраться до тела.

У Агентства нет версий, объясняющих, каким образом и ради какой цели убийца Фелхаймера пригвоздил его тело к отвесной скале в тридцати футах над водой.

Сглазили!

Любая попытка снять тело или хотя бы забраться к нему по скале терпит неудачу. Лестницы внезапно рушатся, инструменты ломаются, веревки перетираются и лопаются, камни обваливаются под ногами, мистические силы отказывают, когда до тела остаются последние дюймы. После того, как несколько сотрудников погибло в бесплодных попытках, Агенство решило прекратить эксперименты.

Заклятие фон Штросснера

Конечно, существует объяснение, просто оно не известно Агентству. Убийца Фелхаймера — Герхард фон Штросснер, немецкий колдун, корни семейства которого уходят далеко в минувшие века. Фелхаймер, ничтожнейший из недругов фон Штросснера, переехал в Америку, спасаясь именно от его темных сил. Однако фон Штросснер, человек мстительный и безумный, последовал за ним и отыскал Фелхаймера в переплетении каньонов Лабиринта. Потом он произвёл ритуал, который вытянул большую часть жизненной силы Августа.

С помощью особых мистических техник фон Штросснер планирует соединить полученную энергию жизни, которую поместил в хрустальный фиал, с эссенцией призрачной руды. Он назвал это новое вещество зилберэссенц или «серебряная эссенция». Согласно исследованиям фон Штросснера, серебряная эссенция — ингредиент могущественного эликсира, который, как он считает, должен невероятно увеличить его силы.

Фелхаймер жив!

Помнишь, я сказал, что ритуал вытянул всего лишь большую часть жизненных сил? Так вот, ужасная правда в том, что бедняга до сих пор жив! Заклятие фон Штросснера не только поддерживает жизнь Фелхаймера, также оно не позволяет никому снять несчастного со склона Колючки. И хотя для большинства наблюдателей тело выглядит мёртвым, на самом деле Фелхаймер до сих пор заперт в нём, лишённый возможности двигаться и говорить. Он до сих пор стра-

дает от боли, причинённой распятием и ранами, и она сводит его с ума. Сотрудники Агентства и зеваки, постоянно толкущиеся вокруг, только усугубляют ситуацию. Если отнять у фон Штросснера фиал, в котором заключена жизненная энергия, и открыть рядом с Фелхаймером, тот мгновенно исцелится телом и рассудком.

Фон Штросснер скрывается прямо под носом у Агентства, в пещере глубоко под островом, куда можно добраться через запутанный лабиринт тоннелей, которые он наводнил магическими и обыкновенными ловушками. Там, в глубине, он обустроил себе лабораторию, в которой проводит ритуалы.

В ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Вход в тоннели — герметичная дверь, замаскированная под окружающий камень, видимая только во время отлива. Требуется проверка внимания (–4), чтобы заметить её.

Внутри героев ждёт узкий проход, уводящий вниз, в котором полно смертельных ловушек фон Штросснера. Первыми идут три нажимные ступени, между которыми примерно по пятнадцать футов. Каждая ступень, если наступить на неё, активирует систему противовесов с копьём, наконечник которого сделан из зачарованной призрачной руды! Ступень можно заметить, прибегнув к проверке внимания (–2, а также любые штрафы за темноту).

Ловушки с копьями (3): проверка ловкости (–2), при провале 2d6+2 урона.

Далее героев ожидает пара магических ловушек. Каждая представляет собой колдовской символ, аккуратно нарисованный прямо на стене пылью призрачной руды. Их также можно заметить, пройдя проверку внимания (–2); сила увидеть сверхъестественное позволит сделать это автоматически. Рассеивание уничтожает ловушки, однако для каждой потребуется отдельное использование силы.

Магическая ловушка стрела (1): проверка ловкости –2, при провале 3d6 урона.

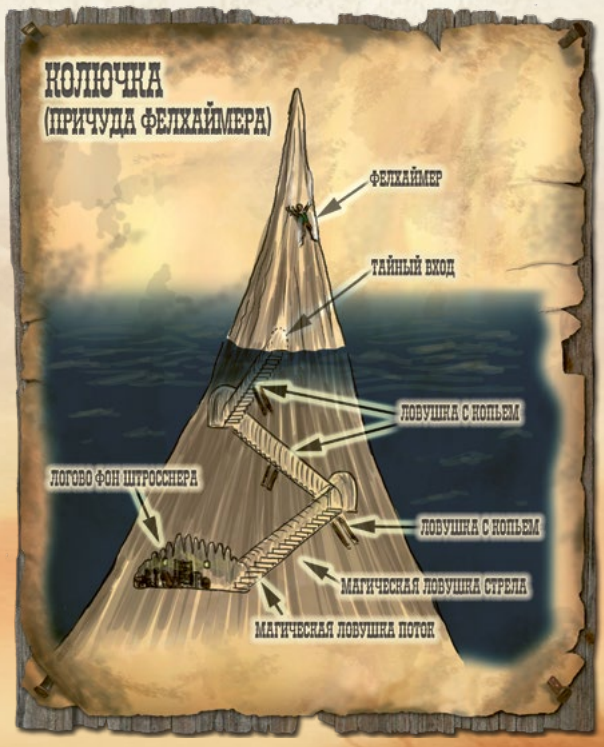
Магическая ловушка поток (1): конусный шаблон; 2d10 урона, проверка ловкости (–4), чтобы увернуться в тесном проходе.

ИХ БИН ФОН ШТРОССНЕР!

У колдуна будет достаточно времени, чтобы подготовиться, если герои начнут орать от боли, спускаясь через ловушки по спиральной лестнице. В этом случае он применяет силу щит, как только враг врывается в лабораторию. Если же героям удалось добраться без происшествий, проверки маскировки и внимания помогут понять, застанут ли они злодея врасплох.

Фон Штросснер дерётся отчаянно и старается прикончить незваных гостей. Кроме того, колдун долгие годы изучал чары призыва, и не так давно ему удалось извлечь кое-что из Земель охоты в реальный мир — демона по имени Маргоронду. До сих пор потусторонняя тварь убеждала фон Штросснера, что служит ему, но совсем скоро это изменится.

Маргоронду: используй параметры демона из «Книги Маршала».



ГЕРХАРД ФОН ШТРОССНЕР

Фон Штросснер когда-то был дородным представительным мужчиной, но годы, проведённые в подземельях Колючки, сделали его сухим и жилистым. Лицо его вытянулось и пожелтело, однако пронзительные глаза по-прежнему устрашающе полыхают фанатичной ненавистью.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d6, внимание d8, драка d6, запугивание d12, знание (оккультизм) d12, колдовство d10, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d12, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: клятва (служить силам Тьмы), мстительность (крупный), причуда (не терпит чудотворцев).

Черты: мистический дар (чёрная магия), новая сила (×2), пункты силы (×2).

Силы: поток, рассеивание, стрела, ужас, щит. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: мистическое и колдовское снаряжение, атам (серебряный жертвенный нож, сила+d4).

ЖИЗНЬ СКОТОВОДА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Ранчо Биг Эм к западу от Лост-Энджелса один из лучших, а если подумать, так и просто лучший поставщик говядины в регионе. Но недавно кто-то начал калечить скот!

Не так давно кто-то начал нападать на стадо Дуайта Шелтона по ночам, убивая и калеча скот. Теперь он ищет людей для защиты своих лонгхорнов, обещая $5 в день, кровать и стол любому храбрецу, готовому выполнить эту работу. В сделку также входят сочные стейки.

Шелтону досаждают ангелы-хранители Гримма. Несколько лет назад они уже пробовали, но отступились. Однако после того, как силы Уосатч разместились в Лост-Энджелсе, предоставив в распоряжение города канонерки, головорезы в красных балахонах осмелели вновь, так что атаки возобновились и даже стали куда наглее.

РАНЧО БИГ ЭМ

Герои, нанявшиеся к Дуайту Шелтону, несколько следующих дней проведут, знакомясь с его мезой, его семьёй и его пастухами. Это удивительно тихий и приятный уголок, солнце светит ярко, всегда можно досыта поесть. Увы, так продолжается всего пару дней, пока не происходит новой атаки.

ПРОКЛЯТЫЕ СЕКТАНТЫ!

Этой ночью два звена ангелов-хранителей высаживаются на мезу Биг Эм с канонерки, подойдя со стороны Лост-Энджелса. Они взбираются на вершину острова и намерены всласть поохотиться за бычками. Вместо этого, скорее всего, им встретятся герои.

Ангелы-хранители (10): используй параметры из «Книги Маршала».

Лидер культа (1): дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала». У него есть кость кровавой твари.

Если сектанты перебиты или отброшены, уцелевшие почитают за честь отомстить. Две ночи спустя они вернутся на двух канонерках и для начала затопят любые пришвартованные суда, а потом бросятся на остров. Отряд из двух десятков ангелов-хранителей под предводительством двух лидеров культа сходят на берег и начинают убивать всех без разбора.

Если вторая атака терпит неудачу, Гримм решает пока что оставить ранчо Биг Эм в покое. Однако он обязательно заинтересуется героями, которые так отважно противостояли его власти, и хорошенько запомнит их.

РЕВУЩАЯ ПЕЩЕРА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Все слышали о Ревущей пещере и адском пламени, что пылает в её глубинах. Истории о затерянном пиратском сокровище, спрятанном в ней, до сих пор не подтверждены.

Уровень страха: *4*

Ревущая пещера находится на выходе из Южного каньона к западу от Лост-Энджелса. Скала вокруг устья пещеры напоминает лицо стонущего от боли человека. Уже многие годы ходят слухи, что какой-то пират, а может, кто-то ещё припрятал здесь сокровище. Даже если это не пустая болтовня, не скоро найдётся тот, кто решится проверить.

Потолок пещеры, формирующей «рот», усыпан выходами жил призрачной руды. Несколько лет назад некто, у кого любопытства было в разы больше, чем мозгов, отправился исследовать пещеру с факелом. Скорее всего несчастный идиот набрел на карман, в котором скопились испарения — взрыв слышали аж в Лост-Энджелсе.

Призрачная руда в пещере воспламенилась и продолжает медленно выгорать до сих пор. Густой столб дыма поднимается из «глаз» и «носа» пещеры, а по ночам «лицо» будто подсвечено адским пламенем. Из-за звуков горящей руды пещера теперь ревёт по-настоящему.

АДСКАЯ ТОПКА

Сокровище в этой пещере и правда есть — примерно $10000 золотом. Увы, бешеный жар горящей призрачной руды обратил металл в раскаленную светящуюся лужу. Тому, кто сумеет прорваться сквозь дым, обойдет скопления испарений призрачной руды и огни преисподней, понадобится ведро (или десяток ведер), чтобы вынести сокровище.

К пещере легко войти на лодке, взобраться по скале и протиснуться в «глаза» или «ноздри». Однако правила усталости от жары и огня (см. «Дневник авантюриста») вступают в силу, как только смельчак окажется внутри.

«Рот» — дымящаяся огненная яма, источающая обжигающий жар. Никто не в состоянии находиться там (если найдётся балбес, который не поверит, он будет получать 2d10 урона каждый раунд и загорится, если получит на d6 любой результат кроме 1). Тот, кого охватит пламя, будет продолжать гореть, даже выбежав наружу. Тот, кому повезёт уберечься от возгорания, просто окажется обожжён.

Глаза и ноздри под резким наклоном уводят в основную пещеру, но это путь длиной в пятьдесят ярдов, и он потребует проверки лазания (+2) — стены здесь неровные и за них удобно цепляться. Также каждый раунд, проведённый здесь, герои должны проходить проверки согласно правилам по отравлению дымом (см. «Дневник авантюриста»).

Если удаётся достигнуть основной пещеры, герои находят большой пруд расплавленного золота, булькающего и кипящего, будто ведьмино варево. Им потребуется все их упрямство, настойчивость и изобретательность, чтобы завладеть добычей. Ну, и немного удачи не помешает.

ПЛОТЬ БЕЗУМНОГО МОНАХА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Остерегайтесь, если судьба часто заносит вас в Подмышку Дьявола — место, известное изобилием преступников. Говорят, что Господь Бандитов опасен, но Безумный Монах много хуже.

Уровень страха: *2*

Начинай это приключение в любой момент после того, как Сэм К. Хельман будет спасён из тюрьмы Рок-Айленд.

БЕЗУМНЫЙ МОНАХ

Хао-Те Цзуй был некогда странствующим экзорцистом, избавлявшим китайских горожан от напастей, связанных со злыми духами, в обмен на мелкие услуги и гостеприимство. В конце концов он повстречался со своей нелёгкой участью в лице Синеволосого Короля — трехглазого демона, только что из китайского ада. Он пожрал Хао-Те Цзуя и принял его обличье, после чего быстро заслужил прозвище Безумный Монах.

Как и прочие китайские демоны и духи, Синеволосый Король почувствовал, что вскоре нечто очень важное произойдёт в Северной Америке. Он прибыл сюда, чтобы плести свои злокозненные интриги. Используя репутацию героического преступника, он раз за разом похищал знаменитых и выдающихся людей, после чего заражал их своей демонической сущностью.

Дети, рождавшиеся после этого у его жертв, были наполовину демонами. Также они наследовали величие своих родителей. Безумный Монах похищает этих отпрысков и собирается использовать их для жертвоприношения, чтобы вернуться в китайский ад. Подпитывая свои силы демонической сущностью детей, Безумный Монах намерен завоевать его. Став владыкой ада, он начнёт вторжение демонов на Землю.

ПРОПАЖИ

Герои могут быть втянуты в эту историю разными способами: следуя указанию Лэси О'Мэлли, проверить Подмышку Дьявола, или просто услышав о недавнем исчезновении одного или нескольких детей. Возможно, это будут дети персонажей, с которыми герои уже встречались: дочь Рождённой-В-Котле, племянник Сэма К. Хельмана или сын адмирала США Фолкнера. В этом случае герои должны быть хорошо знакомы по крайней мере с двумя из родителей, что обеспечит сильную вовлеченность, когда безутешные отцы и матери явятся к ним с просьбами о помощи.

Десять камней

Когда герои отправятся на поиски, дорога приведёт их в секвойные леса к востоку от Подмышки Дьявола. Старая тропа вьётся несколько миль через лес, в конце концов выводя на плоскую вершину холма, очищенную от деревьев. Десять каменных менгиров стоят кольцом на краю, а в центре возвышения Безумный Монах готовится оборвать жизни детей кровавым жертвоприношением. Вмешательство героев невероятно злит его. Он посылает своих прислужников-огров убить нарушителей!

Синеволосый Король — мастер боевых искусств и чёрной магии. Сражаясь с героями, он вовсю предвкушает, чем займётся, вернувшись в китайский ад, и безжалостно высмеивает и провоцирует их (его излюбленная тактика — использовать силу усилить параметр, увеличивая эффективность навыка провокации).

Китайские огры (по одному на каждого из героев): см. стр. 231.

Хао-Те Цзуй, Безумный Монах: дикая карта. см. стр. 247.

КУЛЬТ ДРАКОНА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Вниманию исследователей Лабиринта! Обнаружено множество древних пиктограмм, и мистер Саттон Такер из Драконьего логова, по слухам, что-то знает о них. Соблюдайте осторожность!

Когда герои отправляются встретиться с Саттоном Такером, чтобы узнать что-нибудь о петроглифах, они обнаруживают культ, поклоняющийся дракону Лабиринта. Такер — картёжник, проникший в тайны мистических искусств гораздо глубже своих собратьев-волшебников, также постиг и таинства чёрной магии.

В ходе своих исследований Такер раздобыл древний манускрипт, в котором рассказывалось о народе драконопоклонников, живущих на далёком океанском берегу. Услышав о существовании драконов Лабиринта, он тут же взял билет на судно, идущее в Калифорнию.

Древние

Следуя указаниям в манускрипте, он быстро отыскал следы древней цивилизации, населявшей эти края за века до того, как на калифорнийский берег выбрались первые индейцы. Эти люди устраивали свои дома в глубинах утёсов над береговой линией. Куорритаун (см. стр. 73) — одно из этих поселений.

Это был крайне воинственный народ, и их деревни постоянно враждовали между собой. Кроме того они являлись весьма талантливыми чародеями и владели способами подчинять своей воле громадных драконов Лабиринта. Чудовищ использовали для войны, звери выцарапывали врагов прямо из их пещерных жилищ.

Однажды вся эта цивилизация была в один момент уничтожена громадной приливной волной. Драконы Лабиринта оказались заперты в глубоких пещерах, а останки поселения в Куорритауне были похоронены вместе с духами земли и рисунками, покрывавшими множество скал вдоль побережья. Теперь в этих местах надёжно спрятаны петроглифы, которые ищут герои.

ПЕЩЕРА ЧЕРЕПА

Такер выяснил, что пещера Черепа была местом силы, в котором древние проводили ритуалы, необходимые для подчинения драконов. Он повторил эти таинства впервые за три тысячелетия.

Такер заполучил власть над драконом Лабиринта, но оказалось, что в обмен должен заботиться о потомстве чудовища. Пещера Черепа — не просто драконий храм, это ещё и ясли. Огромные подводные пещеры уходят в глубины скалы за пещерой. Многие драконы Лабиринта откладывают там яйца. Новорождённые создания укрываются здесь, пока не вырастут до размеров, необходимых, чтобы самостоятельно охотиться. До этого момента им достаётся мясо врагов культа.

В затопленных камерах в глубине пещеры обычно находится 2d6 молодых драконов. Они атакуют и пожирают любого, кто не носит одеяние сектанта — пурпурный балахон с капюшоном.

Молодые драконы Лабиринта (2d6): см. стр. 232.

НАСЕСТ ПИТА

Такер завербовал в свой культ дракона нескольких приспешников, с помощью которых захватил власть в островном городке под названием Насест Пита. Вскоре явилась Иерихон — такое имя дали дракону горожане. Уже на следующий день Такер провёл первую экскурсию. С тех пор город был переименован в Драконье логово в угоду туристам.

Несмотря на то, что в городе осталось несколько недовольных, большинство местных следуют за Такером, уверенно проложившим себе путь к власти. Нескончаемый поток денег, текущий в город, отлично их успокаивает.

КУЛЬТ ДРАКОНА

Такер принял в свою секту множество людей — по большей части от того, что не желает самостоятельно таскать трупы. Приспешники помогают ему исполнять ритуалы, сдерживающие Иерихон, и находят жертв для драконьего молодняка в пещере Черепа.

Чаще всего жертвами становятся одинокие путники, на свою беду решившие заночевать в Драконьем логове. Когда таких под рукой не оказывается, Такер со своими громилами садится в лодку и быстренько добирается до Лост-Энджелса, где ловит на улице пару-тройку пьяниц.

В Драконьем логове Такер может рассчитывать на поддержку четырнадцати сектантов, но только если будет встревожен достаточно, чтобы заранее собрать их. В противном случае при нём постоянно находятся только два или три приспешника. Если Такер схвачен, а его секта побеждена, герои, возможно, смогут убедить его рассказать, что ему известно о древней цивилизации и наскальных рисунках. Рассказ Такера, если это требуется Маршалу, приводит отряд прямо к очередному петроглифу.

Служители культа (14): используй параметры из «Книги Маршала».

Иерихон, «Кроткий гигант»: используй параметры из «Книги Маршала».

САТТОН ТАКЕР

Такер — бессердечный шарлатан, которого в жизни интересует только количество денег в собственных карманах. Если ради его богатства паре-тройке местных придётся стать драконьим ужином — что ж, его это вполне устраивает.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d8, колдовство d10, лазание d6, лечение d8, стрельба d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –6; **выдержка:** 2.

Изъяны: дурной характер, жажда крови.

Черты: мистический дар (чёрная магия), новая сила, пункты силы.

Силы: доспех, стрела, ужас, щит. **Пункты силы:** 15.

Снаряжение: двустволка, 4 динамитные шашки, нож, спички, пурпурный балахон с капюшоном.

БЕШЕНЫЙ РЕНС СНОВА В ДЕЛЕ!

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Не успел торжествующий шахтёр ворваться в один из салунов в Карверс Лендинг, крича о своём богатстве, как Бешеный Ренс Хичкок уже присвоил его участок. Кто-то должен остановить этого стервятника!

Уровень страха: *3*

Здесь особых загадок нет, Маршал. Старый недобрый Бешеный Ренс нарывается уже много лет. Возможно, настало время нашим героям пристрелить его как бешеную собаку.

БЕШЕНЫЙ РЕНС ХИЧКОК

Когда-то Бешеный Ренс был самым печально известным в материковых шахтёрских городах бандитом, а со временем пополнил список

своих заслуг пиратством в каньонах Лабиринта. Никто не знает, где находится его логово. Некоторые подозревают, что он перебрался на остров к северу от Шэн Фэна.

Хичкок известен тем, что наведывается к шахтёрам, которые только что получили шанс разбогатеть. Сам он распускает слухи о том, что обладает способностями ясновидца, но на само деле опирается на шпионскую сеть в шахтёрских поселениях. Понятное дело, никто в здравом уме не пойдёт наниматься к нему в соглядатаи.

Ренс не любит убивать людей, если те ему не перечат, но получает массу удовольствия, пытая тех, кто всё-таки отваживается на это. Обычно он появляется в компании примерно шестерых подлых головорезов, которые надеются однажды достигнуть тех же высот, что и их главарь.

Вряд ли тебя удивит, что голову Хичкока оценили в $1000, которую готовы выплатить Горняки в Лост-Энджелсе. Любой из членов его банды, пристреленный за компанию, добавляет к награде ещё $100. Немало охотников отправлялось по следу Бешеного Ренса, но пока что он ускользает, словно призрак.

Бандиты Ренса (6): один из них дикая карта. Используй параметры бандита из «Книги Маршала».

Бешеный Ренс Хичкок: см. стр. 238.

ТВАРЬ ИЗ БУХТЫ АХЕРОН

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Компаниям, занимающимся сбором утиля, всегда хватит работы в Лабиринте, но, по последним сведениям, в окрестностях бухты Ахерон поджидают как несметные сокровища, так и смертельные опасности.

Уровень страха: 3

Какое бы существо ни обитало в этой бухте к югу от Причуды Флотера — ему совершенно точно по нраву топить корабли и жрать людей. Никто не видел тварь воочию или, точнее, не видел её целиком. Последнее, что запоминают редкие выжившие, — громадные могучие щупальца, размалывающие их корабль в щепки. Похоже, чудовищу нравится бухта, и оно охраняет её от посягательств. Любое судно, вошедшее в окрестные воды, будет атаковано, как бы велико или мало оно ни было. Немногим удалось избежать удушающих объятий твари.

Около года назад несколько яйцеголовых попыталось прикончить тварь с помощью глубинных бомб. Всё, чего они добились, — привели существо в ярость. Если кому-то удастся уничтожить тварь, среди мусора на дне бухты можно будет отыскать кое-какое добро.

ТВАРЬ

Многие строили теории, что же на самом деле скрывается под водами бухты Ахерон (названной в честь первого корабля, затонувшего здесь). Большинство считает, что это какой-то гигантский кальмар или осьминог. Бухта глубока, и мало кто достаточно безрассуден, чтобы войти сюда, а потому истина остаётся сокрытой до сих пор.

На самом деле всё куда сложнее, чем кто-либо мог бы предположить. В бухте обитает не одна тварь. Их много. Щупальцами, которые видят с гибнущих кораблей, на самом деле являются отдельные плети-фрагменты большой колонии водорослей. Когда «Ахерон» пошёл здесь

ко дну во время особенно яростного шторма, водоросли поглотили души утонувших моряков. Потом колония захотела больше.

Водоросли нападают на любых живых существ, которые оказываются в бухте. Глубина здесь огромная, так что до поверхности дотягиваются только редкие плети. Корабль, вошедший в устье Ахерона, обычно атакует 2d6 плетей. Они набрасываются на незащищённых людей на палубе или, если судно достаточно мало, пытаются утянуть его под воду и вытащить моряков по одному.

УЖАС БУХТЫ АХЕРОН

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d12+4, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d10.
Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 19 (2).
Особенности:

- **Броня +2:** плети водорослей упругие и невероятно прочные.
- **Захват:** плети водорослей пытаются схватить противников. Любой, оказавшийся в захвате, должен вырваться или вывернуться, либо оказаться утянутым под воду следующим действием водорослей. В воде жертва должна выиграть встречную проверку своего плавания против силы плети, чтобы удержать голову над поверхностью. Провал означает получение уровня усталости, который может привести к смерти.
- **Сокрушающий удар:** сила+d6. Тяжёлое оружие.
- **Размер +10, гигантский:** плети водорослей длинные и относительно тонкие, но всё равно по-настоящему огромные. Тяжёлая броня. Атакующие чудовище получают +4 к проверкам соответствующих навыков. Добавляй модификатор размера к силе, только когда ужас атакует корабль или иное транспортное средство.
- **Ужас (–2):** тот, кто видит загадочные водоросли-щупальца, вырастающие из воды, должен пройти проверку храбрости (–2).

ЖИВЫМ ИЛИ МЁРТВЫМ!

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Вниманию всех охотников! Разыскивается живым или мёртвым капитан Блад! Небольшое шахтёрское поселение Союза рядом с Фортом-Линкольн недавно было уничтожено. Обращайтесь к майору Брику в Форт-Линкольн за подробностями.

Уровень страха: *1*

Мало что известно о командире океанского флота мексиканцев, капитане Сангре, также известном как капитан Блад. Говорят, его самодовольная улыбка разит женщин с двадцати шагов, а также, что он лично возглавляет все абордажи со своего корабля, имя которому «Конквистадор».

В одном генерал Гил и армия Союза уверены наверняка — эль капитан виновен в том, что за последние два месяца разграбил и предал огню пять шахтёрских поселений северян в Великом лабиринте. По их мнению, мудро будет схватить или прикончить наглеца, и для скорейшего достижения этой цели объявили награду за его голову в $1000.

ПЛАН ТАКОЙ

Северяне полагают, что капитана Блада сможет похитить (или убить) группа целеустремлённых охотников, пробравшихся на «Конквистадор». Поскольку флот Блада — угроза первой величины для грузоперевозок в этих водах, вряд ли будет сложно отыскать магнатов, готовых финансировать подобную операцию.

Конечно, всего лишь выведя капитана Блада из игры мексиканский флот не победишь, однако это может подточить мораль пиратов и уменьшить шансы полномасштабного вторжения. По крайней мере на это рассчитывает генерал Гил. Кроме того, ему не нравится, что у кого-то хватает наглости уничтожать его поселения.

Майор Брик нанимает героев, если те явятся к нему в поисках работы. Он передаёт в их распоряжение паровой баркас, однако в остальном они сами по себе.

ПОИСКИ

Пусть герои обратятся к своим особым талантам, чтобы отыскать капитана Блада. Один из возможных способов — использование уличного чутья в нескольких островных городах на океанском краю Лабиринта для получения информации о капитане. Возможно, у кого-то из героев имеется навык судовождения, и он попытается вычислить, какие города обладают достаточно глубокими бухтами, в которых смог бы бросить якорь «Конквистадор». Подумай сам, Маршал. Пусть отряд немного попутешествует, вляпается в пару историй по пути и проявит сообразительность. После одной или двух успешных проверок они нападают на след.

Между тем, за наградой, выставленной Союзом, охотятся не только наши герои. Их соперник — один из самых зловещих охотников за головами в Лабиринте — Гефест Герти.

Старый Гефест — бледнолицый, «подавшийся в дикари» многие годы назад.

ГЕФЕСТ ГЕРТИ

Гефест — седеющий житель гор с заметным недостатком обаяния, что компенсируется могучей целеустремлённостью.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, плавание d6, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7; **харизма:** –2; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, чужак.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, блок, боевая закалка, егерь, железная воля, обитатель глуши, крепкий орешек, круговой удар+, репутация, стальные нервы, упреждающий удар, хладнокровие.

Снаряжение: кольт «Миротворец» (.45) двойного действия, томагавк, индейская одежда, заплечный мешок, верховая лошадь, 20 патронов.

НАЛЁТ НА КОРАБЛЬ

«Конквистадор» — шестнадцатипушечный линейный корабль. Обычно, когда не уходит в набег на северный Лабиринт, он бороздит воды в окрестностях старого Сан-Диего. Когда герои найдут корабль, придётся иметь дело с капитаном Бладом и всей его командой.

Испанские моряки (40): используй параметры пирата лабиринта из «Книги Маршала».

Испанская морская пехота (12): используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала».

Капитан Блад: дикая карта. см. стр. 242.

ПУСТАЯ ГОЛОВА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Есть нечто, что вы хотите узнать? Факты, которые нужно прояснить? Ключ к тайным знаниям может помочь отыскать Ли по прозвищу Чемоданчик из Духовного Общества в Хармони.

Уровень страха: 3

Начинай это приключение, когда герои явятся в Хармони поискать Ли Чемоданчика. Если они находят Ли дома, он приглашает их в своё скромное жилище — дом, построенный в манере фермеров Запада. Он предлагает героям кофе, а потом приглашает сесть и выслушать историю.

Ли — идеалист, в котором не найдётся и капли цинизма. В обществе красивых женщин он всегда чувствует себя крайне неуютно, поскольку поклялся хранить себя для невесты, кем бы она ни оказалась. Ли без страха и раздумий готов броситься в бой со злобными пиратами или голодными зомби, однако знак внимания от миловидной дамы моментально вышибает его из колеи.

ИСТОРИЯ ЛИ ЧЕМОДАНЧИКА

Ли уделяет какое-то время выянению причины, приведшей героев к нему на порог. Он кивает, улыбается и начинает рассказывать:

— На родине, в Китае, мы помним войны, на фоне которых ваша Война штатов покажется детской потасовкой. Я не хотел никого обидеть, господа. Однако я говорю о кровавой резне, которую мой народ помнит под названием восстания тайпинов.

Это случилось в годы, когда здесь полным ходом шла Золотая лихорадка — конец 1840-х и начало 50-х. Жил на свете скромный учитель по имени Хун Сюцюань, раз за разом проваливавший экзамен на должность чиновника. День и ночь он учился и сильно растратил здоровье. В конце концов его поразила ужасная хворь, и в бреду он увидел небесное царство и глубины ада.

Очнувшись, Хун Сюцюань начал молиться об установлении рая на земле, Небесного Царства или «Тайпин тянь го». Он собрал тысячи последователей. С именем Господа на устах он прорубил через Китай кровавую просеку и успел погубить от двадцати до тридцати миллионов человек, пока всё не улеглось.

Приблизительно в 1866-м Хун покончил с собой. Манчжуры казнили всех тайпинов и даже отрубили голову мёртвому Хуну. Один из низкопоставленных повстанцев, До Линь, похитил голову и сумел бежать от манчжуров, забравшись в грузовой трюм корабля, направлявшегося в Великий лабиринт.

Когда в 1871-м он наконец добрался, лишившийся за эти годы плоти череп Хун Сюцюаня начал разговаривать с До Линем. Череп сделал его Ван Ти-Пин Сянем, Королём Горизонта.

Вы не знаете Короля Горизонта? Если генерал Кван решил бы посоревноваться в безумии с остальными военачальниками Лабиринта, главным соперником был бы именно Ван Ти-Пин Сянь. Кто ещё может похвастаться, что позволяет говорящему черепу командовать полутысячной армией головорезов, бандитов и наёмников?

Череп Хун Сюцюаня знает многое и способен раскрыть вам немало секретов. Чтобы добыть череп, вам потребуется разобраться с Королём и его телохранителем — демоническим мастером кунг-фу, которого зовут Острая Шляпа.

Конечно, я сомневаюсь, что Король Горизонта и его демон будут рады поделиться своим драгоценным черепом. Но вы ведь умеете разбираться с подобными ситуациями!

Если хочешь, Ли Чемоданчик может отправиться с героями на бой с Королём Горизонта. Это нелёгкая задача, так что им пригодится любая помощь.

Ли Чемоданчик, он же Фэйхэй Ли: дикая карта. См. стр. 246.

ПО СЛЕДУ

Король Горизонта и его команда много путешествуют, но, по счастью, Ли Чемоданчик знает, где они разбивали лагерь совсем недавно — в гористой и лесистой области в двадцати милях к югу от Столбов Дьявола и в четырёхстах милях отсюда. Как и всегда, героям предстоит неблизкий путь.

Добравшись до лагеря Короля Горизонта, герои обнаружат, что вся его армия в пять сотен человек стоит у подножия холмов. В центре находится большой шатёр, в котором, без сомнения, и обитает предводитель. Теперь герои сами могут решать, как отобрать череп у его владельцев.

Король Горизонта постоянно носит череп при себе, а также рядом с ним неотлучно находятся телохранитель, Острая Шляпа, и свита из бандитов — китайцев, индейцев, белых религиозных фанатиков и даже мексиканцев, исповедующих принцип «не можешь победить — присоединяйся». Если героям всё же удастся каким-то образом отвлечь или увести прочь большую часть армии Короля (что никак

не должно оказаться простой задачей), им всё ещё будет требоваться побить его самого и всю свиту, чтобы заполучить говорящий череп.

Ван Ти-Пин Сянь, Король Горизонта: дикая карта. См. стр. 245.

Шень Вэн по прозвищу Острая Шляпа: дикая карта. См. стр. 248.

Отец Мандрагор: дикая карта. Используй параметры лидера культа из «Книги Маршала».

Стрелок-ветеран (1): дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала».

Мастера боевых искусств (4): используй параметры из «Книги Маршала».

Индейцы-воины (2): используй параметры из «Книги Маршала».

Мексиканские бандитос (2): используй параметры бандита из «Книги Маршала».

РАЗВЯЗКА

Если герои хотят заполучить мистические секреты Хуна, им нужен не череп, а сам Король Горизонта. Однако, если они просто похитят череп, Ван Ти-Пин Сянь со своими людьми выйдет на тропу войны и будет всеми силами пытаться вернуть его. Хун полностью безумен, однако ты можешь использовать его, чтобы подбрасывать героям любые подсказки или намёки, Маршал. К примеру, указать на петроглиф, скрытый под Столбами Дьявола.

В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО НОСА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! По слухам, обладатель самого причудливого протеза на Мистическом Западе, Золотоносый Слим, способен находить богатые залежи с помощью одного лишь своего нюха. Сможет ли он унюхать петроглифы?

Уровень страха: 2

Никто не любит везунчиков. И потому почти весь Лабиринт люто ненавидит Золотоносого Слима, самого удачливого старателя из когда-либо живших на белом свете. Большинство жителей Лабиринта не верит в россказни о потусторонних штучках, но не сомневаются в том, что Золотоносый владеет каким-то колдовством.

Хотя сейчас Слим отлично болтает на языке бродяг Фронтира, родина его — Россия. Настоящего своего имени он не раскрывает. В эти края его занесло ещё до Великого землетрясения, и уже тогда Слим прославился тем, что ухитрялся находить золото на участках, которые считались давно выработанными. В прошедшие с тех пор годы он обнаружил четыре из шести богатейших золотых месторождений Калифорнии. Хорошо известно, что Золотоносый отказывается участвовать в любых поисках призрачной руды.

Изначально Слима за его таланты прозвали Золотоносным, пока в 1873-м удача не отвернулась от него всего один раз. Банда завистливых старателей поймала его и отрезала нос. На место утраченного органа Слим подвесил шнобель из чистейшего золота, просто чтобы позлить недоброжелателей, а вскоре как-то само вышло так, что называли его уже Золотоносым Слимом.

ТЫ ИДЕШЬ С НАМИ!

Золотоносый имеет дурную привычку то и дело оказываться в плену у каких-нибудь головорезов. Они надеются, что он приведёт их к богатствам, но Слим лишь объясняет, что его чутьё не помогает тем, чьи сердца черны. Кроме того, удача Слима не оставляет его и обычно рано или поздно посылает очередную группу стрелков выручить старателя.

На сей раз Слима похитили нечестивые козлища, известные как банда Хенсворта. Также выясняется, что не только наш отряд занят поисками петроглифов. Пусть и не располагая точной информацией о том, чего именно добиваются герои, Гримм получил несколько докладов об их деятельности за последние месяцы. Преподобный хочет знать больше, и потому придумал, как ускорить процесс — похитить Золотоносого Слима и заставить его вынюхать для него парочку петроглифов!

Однако, и Слим с готовностью подтвердит это лично, его талант не желает служить злодеям. А если кто скажет, мол, «злодей» — это не про Гримма, то я спрошу — а про кого ж тогда?!

Банда Хенсворта удерживает Слима в тесной хижине к северу от Погибели. Упрямый русский почти исчерпал запасы их терпения, и бандиты уже готовы где-нибудь его прикопать, так что спасателям стоит поторопиться. Скорее всего, явившись в хижину, герои найдут Слима в полном отчаянии, но он быстро оправится.

РЕНДАЛ ХЕНСВОРТ

Ныне вольный стрелок и охотник за головами, когда-то в прошлом Хенсворт воочию насмотрелся истинных кошмаров и теперь ни одной ночи не может спасть спокойно. Говорят, он был фермером, но бросил это дело, когда стая тоннельных тварей лишила его жены. Теперь он — беспутная душа на службе у Гримма.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d6, внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d10, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.

Изъяны: клятва (хранить верность жене), неграмотность, ночные кошмары.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, быстрая перезарядка, быстрая реакция, дуэлянт, истинное мужество, меткий стрелок, твёрдая рука.

Снаряжение: два кольта «Миротворец» (.45) одиночного действия, нож, оружейный ремень, 30 патронов, стетсон, лошадь, табак для самокруток.

Джек «Куки» Пенбейкер: дикая карта. Используй параметры лидера культа из «Книги Маршала».

Банда Хенсворта (по одному на каждого из героев): используй параметры бандита из «Книги Маршала».

Золотоносый Слим: дикая карта. см. стр. 241.

Если герои спасли Золотого Носа, он очень благодарен и предлагает найти для них богатый участок. Маршал может решать сам, способно ли чутьё Слима указывать на петроглифы.

БИТВА ЗА ПЕРЕКРЁСТОК

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Срочно в номер! Суда Конфедерации скапливаются у Перекрёстка, а недавно созданный флот Лост-Энджелса торопится им навстречу. Судьба перекрёстка брошена весы!

Начинай эту битву через несколько месяцев внутриигрового времени после третьего эпизода кампании, «Взрывная кульминация» (см. стр. 114).

Герои станут свидетелями одной из важнейших битв в Войнах Лабиринта. Если они решат ввязаться в драку, то также могут стать важными фигурами на этой доске. Если же предпочтут просто наблюдать за представлением с вершины ближайшей мезы — что куда безопаснее, чем вламываться в гущу сражения, — можешь ограничиться только правилами массовых сражений. Прими сторону флота Лост-Энджелса, а игрокам позволь управлять действиями армии Конфедерации.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Флотом КША командует Йохан Фихаузер, а во главе военно-морских сил Лост-Энджелса стоит Хорас Мосли (см. стр. 237). Флоты сходятся у Перекрёстка за день до приёмки руды, что происходит здесь каждые две недели. На заре одна из канонерок Гримма даёт предупредительный выстрел, и Фихаузер отвечает полномасштабной атакой.

Силы Конферации: Йохан Фихаузер (знание (военное дело) d10); два броненосца, три каньонные яхты, две канонерки, десять кинжальных катеров, приблизительно 350 солдат КША, экипированных для морской высадки. (8 жетонов).

Флот Лост-Энджелса/Уосатч: Хорас Мосли (знание (военное дело) d8); один броненосец, шесть каньонных яхт, один буксир, две артиллерийские баржи (6 орудий на каждой), пять гирокоптеров, приблизительно 400 железнодорожных воинов Уосатч, экипированных для морской высадки, 50 ангелов мщения. (10 жетонов).

Если флот Лост-Энджелса будет обращен в бегство, Фихаузер бросается в погоню и выясняет на практике, что Западный каньон, ведущий к Просперити-Бэй, заминирован противником. Мощный взрыв пускает ко дну один из броненосцев Конфедерации, после чего южане отказываются от дальнейшего преследования.

Если конфедераты проигрывают, Перекрёсток (равно как и здешняя регулярная приёмка руды) оказывается в руках Гримма. Местным шахтёрам не слишком важно, кто здесь главный, покуда Перекрёсток продолжает принимать добычу и выплачивать деньги.

ИЗГОЛОДАВШИЕСЯ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Жители Лабиринта в окрестностях Лост-Энджелса раз за разом сообщают о странной находке — разбитом китайском судне, выброшенном волнами на побережье. Загадка в том, что спустя несколько дней остов исчезает, а потом его находят в другом месте.

Уровень страха: *4*

Во время своих поисков петроглифов герои натыкаются на остов старого судна в каналах к западу от Лост-Энджелса.

Загадочные останки — это «Гин» — китайский корабль, который прибыл в Лабиринт вскоре после Судного Дня. А в трюме его до поры таился чудовищный безбилетник, приезда которого в эти края с нетерпением ожидала сама Глад.

КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

По мере того, как Служитель Глад, Гримм, расширяет границы ее власти (в буквальном смысле), Жница получает всё больше возможностей воздействовать на материальный мир. Вскоре после первого появления исчадий Глада остов «Гин» выбросило на берег Просперити-Бэй во время шторма.

В следующий раз его видели месяцы спустя, разбитым о прибрежные скалы, напоминающим жутковатый и зыбкий мираж. Натыкаясь на него, странники заражались скверной глада и убредали прочь, а «Гин» вновь смывало в воды каньонов.

Дух голода

В мире всегда было предостаточно чудовищ. Одно из них — физическое воплощение голода. После Судного дня восшествие Глад на трон в Землях Охоты сделало духа голода сильнее, чем когда-либо. Он свирепо пронёсся по Китаю и Дальнему Востоку, уничтожая целые деревни и убивая сотнями.

Сразу после Великого землетрясения дух голода учуял что-то на корабле «Гин», стоявшем в Кантонском заливе. Дух уловил вожделенный аромат зла и истощения под манящей корочкой власти. Это был запах Города Заблудших Ангелов.

Поработив тело одного из матросов, дух голода добрался до Америки. «Гин» обратился кораблем-призраком, команда погибла от голода во время долгого путешествия через Тихий океан. Наконец корабль разбился на западной окраине Лабиринта к югу от Лост-Энджелса.

И дух голода снова взялся за дело.

В искорёженных останках «Гин» он устроил себе логово. Не будучи из тех созданий, что строят далеко идущие планы, дух попросту стремится причинить как можно больше страданий. Глад это более чем устраивает. Исчадия Глада — прекрасные инструменты, при помощи которых дух творит зло.

Сделай свой вклад в победу над голодом

Исследовав остов, герои находят множество жалких истощённых бедолаг, которые лишь стонут и бродят туда-сюда. Посреди разбитого трюма скорчилась бледная раздутая фигура. Потребуется проверка храбрости, когда существо выпрямится в полный рост и обратит лицо к отряду, плотоядно урча. В следующий миг приспешники Глад набросятся на героев со зверским аппетитом.

Исчадия Глада (по двое на каждого из героев): см. стр. 229.

Дух голода

Дух обитает в иссохшем трупе матроса, руки и ноги которого сейчас непропорционально удлинились. Кошмарное лицо, обрамлённое щупальцами, проросло прямо из развороченной грудной клетки, оно то невнятно бормочет, то яростно вопит.

Характеристики: ловкость 10, смекалка d10, характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d12, запугивание d12.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Бесстрашный:** дух голода невосприимчив к эффектам страха и запугивания.
- **Быстрая регенерация:** дух голода совершает проверку выносливости для заживления ранений каждый раунд.
- **Внушить голод:** дух вызывает у своих жертв чувство ужасного голода. Каждый раунд в качестве свободного действия он может начать поединок воли, используя запугивание, против любого в пределах большого шаблона с центром на себе. Персонаж, оказавшийся в результате в шоке, получает уровень усталости от голода. Персонажи, оказавшиеся таким образом при смерти, поднимаются исчадиями Глада спустя d4 раунда.
- **Кулаки:** сила+d4.
- **Невосприимчивость:** дух голода невосприимчив к любым не магическим атакам. Магические атаки наносят половинный урон.
- **Размер +3:** тело, захваченное духом голода, разрослось и увеличилось в размерах.
- **Слабость (грудь):** если прицельная атака в лицо, торчащее из груди чудища, выводит его в состояние при смерти, дух навсегда уничтожен. Однако помни о его невосприимчивости — атака должна быть магической!
- **Странствия «Гин»:** Глад может переместить остов «Гин» в любую точку в пределах области иллюзий Гримма радиусом 75 миль.
- **Ужас –2:** всякий, кто видит духа голода, должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Трофей:** поглотив сущность духа голода, меченый сможет совершать проверки естественного выздоровления, даже не употребляя мяса, хотя и со штрафом –4. Кроме того отныне он всегда будет чувствовать непроходящее чувство сосущего голода.

За рамки

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Разыскиваются отважные добровольцы для опасной работы — розысков Геометров Лост-Энджелса! За подробностями обращайтесь к Эрни Миллеру в Коммерческой палате Лост-Энджелса, но не верьте всему, что он говорит.

После того, как Великие Железнодорожные войны завершились, Геометры Лост-Энджелса участили свои нападения, понимая, что должны нанести как можно больше ущерба, прежде чем Уосатч окончательно укоренится в городе. Как и всегда, своими действиями они многих разозлили. Друзья наших героев чувствуют, что настал отличный момент, чтобы разжиться новыми союзниками.

Эрни Миллер, глава Коммерческой палаты Лост-Энджелса, и его собратья-бизнесмены за последние месяцы потеряли сотни тысяч долларов из-за диверсий, устроенных Геометрами Лост-Энджелса. Кроме того, строительство но-

вого флота превращается в истинный кошмар, если новые корабли то и дело взлетают на воздух. Чтобы разобраться с Геометрами, было нанято некоторое количество специалистов по решению проблем, но до сих пор ни одному из них не удалось положить конец саботажу.

Причина этому проста — Геометры Лост-Энджелса устанавливают свои бомбы под водой, используя приобретённое у «Смит и Робардс» снаряжение, А. К. О. — «Акватический Костюм-Оксигенатор». Сами Геометры называют его просто водолазным костюмом. Диверсант подбирается к кораблю-цели по дну и закрепляет водонепроницаемый динамитный заряд на корпус.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Эрни платит $100 за каждого Геометра, которого герои смогут привести к нему. За главаря саботажников награда составит $1000.

Единственное, что Эрни Миллер может точно сказать героям, — Геометры используют водонепроницаемый динамит от «Смит и Робардс». По-другому никак, поскольку свежепостроенные корабли всегда подрывают снизу, когда они уже спущены на воду.

Эрни Миллер: дикая карта. См. Тринадцать Упырей на стр. 234.

Позволь героям самим придумать способ ведения расследования и вознагради их за изобретательность.

Попытки допросов в «Смит и Робардс» не принесут плодов, если на стороне героев нет каких-нибудь представителей власти. Сгодится любой законник — от приведённого к присяге помощника шерифа до Техасского Рейнджера. Когда с формальностями будет покончено, в «Смит и Робардс» поднимут записи и сообщат, что костюм А. К. О. был доставлен около шести месяцев назад Деймону Ейтсу, Лост-Энджелсскому алхимику. Компания действительно производит водонепроницаемый динамит, но обычно продаёт его через партнёров. Странно, но именно Деймон Ейтс является официальным распространителем этого товара в Лост-Энджелсе.

АЛХИМИК

Маленькая и незаметная контора Деймона Ейтса находится на углу Первой авеню и Третьего круга, вход сзади. Голодная и злая собака сидит на цепи у двери, на вид готовая покусать любого, кто попытается войти. На самом деле пёс лишь лает и жутко завывает.

Сторожевая собака: используй параметры собаки из «Дневника авантюриста».

Если собака поднимает шум, изнутри доносится голос:

— *Изекия! Заткнись! Заходите, прошу, мы открыты для покупателей! Не бойтесь глупую псину, она не кусается.*

Деймон Ейтс — алхимик, создатель множества чудодейственных зелий и эликсиров. Особого внимания заслуживает гель, защищающий предметы (а в том числе и динамит) от воздействия влаги. Гель намного превосходит рецепт воска «Смит и Робардс». Простой серный запальный шнур (отлично горит под водой) завершает конструкцию.

Деймон Ейтс: дикая карта. Используй параметры безумного учёного из «Книги Маршала». Добавь черту алхимия.

Если персонажи не сделали соответствующих выводов из того факта, что Еейтс назвал собаку именем преподобного Гримма, знай, что он разделяет взгляды Геометров Лост-Энджелса. Успех при проверке запугивания или убеждения (+2, если угрожать сдать его Эрни Миллеру), заставит его расколоться и выдать имя своего связного — Гюнтера Зиблинга.

Каждую неделю Гюнтер приходит за новой связкой водонепроницаемого динамита. Ейтс не задаёт вопросов, а Гюнтер не слишком разговорчив.

ВОДОЛАЗ ГЮНТЕР

Гюнтер — бывший боксёр из Германии, доказавший, что он лучший подрывник-ныряльщик среди Геометров. Несколько других пострадали, пытаясь выполнить задания, после чего закладка взрывчатки полностью была отдана в его руки.

У Гюнтера имеется небольшая рыбацкая лодка, которую он швартует в тупике Шестой улицы в Просперити-Бэй. Там же, у пристани, стоит его тесная хижина, всего-то восемь на восемь футов. Всё верно, он живёт на своей лодке и редко сходит на берег. Хижина вполне годится, чтобы прятать в ней медную громадину костюма А. К. О.

Нет конкретной схемы, по которой Геометры выбирают цели, но конечной целью они ставят подорвать судостроительные работы Гримма. Атаки происходят приблизительно раз в пять дней, всегда между десятью часами вечера и полночью.

Как именно пройдёт встреча с Гюнтером, зависит от того, намерены ли герои присоединиться к Геометрам Лост-Энджелса или собираются сокрушить их. Если они настроены дружелюбно, успешная проверка убеждения позволит узнать имя и местонахождение предводителя Геометров — Анселя Паскаля, который сейчас обретается в ресторане «Большой Вождь», что в Медвежьей Лапе. Гюнтер даже может отвести их туда на своей лодке — паровом баркасе под названием «Вотан».

ГЮНТЕР ЗИБЛИНГ

Гюнтер — мужчина могучего телосложения, полностью лысый, с пышными усами-скобой. Его кожа темна от загара, полученного за долгие дни на лодке, а говорит он с заметным немецким акцентом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d10, внимание d6, запугивание d8, знание (взрывное дело) d4, судовождение d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 8; **харизма:** –2; **выдержка:** 3.

Изъяны: преданность (Геометры Лост-Энджелса), чужак.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, блок+, крепкий орешек, мастер боевых искусств, несгибаемый, хладнокровие.

Снаряжение: Гюнтер доверяет только своим кулакам (сила).

ГЕОМЕТРЫ ЛОСТ-ЭНДЖЕЛСА

Чтобы встретиться с Геометрами, потребуется добраться до Медвежьей Лапы и проникнуть за стены. Белых американцев обычно не пускают в порт, так что героям потребуется вся их скрытность, чтобы добраться до места встречи. Если они используют добрый совет Гюнтера, каких вещей стоит особенно опасаться по пути в ресторан, дай им +2 к проверкам маскировки.

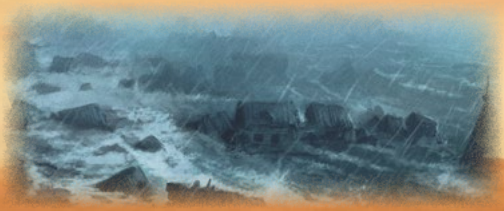
Китайский ресторан «Большой Вождь» — любопытное заведение со странноватыми традициями. Здесь подают традиционные сычуаньские и хуноньские блюда, но зал оформлен предметами культуры североамериканских индейцев — тотемные столбы, маски, на стенах скрещенные томагавки и голова буйвола. Один из столиков расположен внутри самого настоящего вигвама. Владельцы всегда тяготели к различным артефактам, чего не скрывают.

Ещё это любимое место Анселя Паскаля в Медвежьей Лапе. На самом деле — единственное, где он может без опаски показываться, поскольку имеет договор с хозяевами. Он всегда сидит за одним и тем же столиком, под столешницей которого спрятана двустволка на случай непредвиденных обстоятельств.

Ансель Паскаль: дикая карта. См. стр. 238.

Если герои сумеют убедить Паскаля, что им можно доверять, они получат ценного союзника на будущее. Помощь Геометров пригодится им во время событий восьмого эпизода кампании — «Потоп».

Если же они решат пристрелить Паскаля, их ждёт стычка с коварным противником. Паскаль пойдёт на любую ложь, чтобы спасти свою жизнь, и всеми силами постарается выдать отряд кровожадным пиратам, которые заправляют в Медвежьей Лапе.



ГОЛОСУЙ ИЛИ ПРИСТРЕЛЯТ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Сообщение для всех сограждан, имеющих право голоса в грядущих выборах — Погибель нуждается в вас! Навестите Хэтти Вагнер на Станции рудной приёмки № 37 и узнайте, чем можете помочь своему городу.

Это приключение начинается после того, как бомбы Хельстромма уже упали на Город-призрак, став причиной невероятного пожара, который не угаснет теперь ещё многие годы.

Новый город, Погибель, вырос, будто сорная трава, вокруг Станции рудной приёмки № 37, да так стремительно, что сейчас беззаконие грозит окончательно охватить его. Местные магнаты призрачной руды (назначенные Хельстроммом) настойчиво намекают на то, что пришла пора устроить выборы маршала и мэра Погибели.

"СВОБОДНЫЕ" ВЫБОРЫ?

Тут-то на сцене и появляется наш старый друг Лэси О'Мэлли. Будучи глазами и ушами местного отделения «Эпитафии Тумстоуна», выстроенного здесь, в Погибели, чтобы из первых рук получать информацию о событиях после Великих Железнодорожных войн, — Лэси попросту увидел на стене листовку. Он подозревает, что магнаты гораздо теснее связаны с Уосатч, чем кто-либо способен предположить, так что постараются всеми силами повлиять на выборы, чтобы те закончились для них удачно.

Лэси принялся подбрасывать определенным значимым личностям мысль о свободных выборах, а также — о назначении временных маршала и мэра, которые следили бы за соблюдением всех правил. Большинство магнатов восприняли это без особого энтузиазма, однако открыто выступать против свободных выборов им тоже было не с руки. Никому не охота терять лицо

в прессе, особенно если автор обличительных статей — Лэси О'Мэлли. Молчание богачей сыграло свою роль, и было решено официально назначить временных исполнителей.

Так кто же в Погибели достаточно беспристрастен, чтобы его приняли как Хельстромм, так и Лэси О'Мэлли. Наши герои, вот кто.

ДОБРОЕ УТРО, ГОСПОДИН МЭР

Начинай приключение с того, что герои получают сообщение Лэси на тринадцатой странице «Эпитафии» и отправляются в Погибель.

Станция рудной приёмки высится, подобно стальному чудовищу, на северном конце города, огромные трафаретные цифры «37» на стене видны издалека. Из труб на крыше лениво выползает дым. С утра до вечера внутрь и наружу снуют поезда. В здании бесчисленное количество дверей, но лишь на одной имеется табличка под стеклом с надписью «Хэтти Вагнер, гражданский представитель».

Возможно, герои ворвутся в дверь, желая узнать, чем они могут помочь городу. Отлично. Хэти спрашивает их имена, после чего отходит к шкафу с документами. Царят сухая жара и духота, воздух наполнен запахом полуперработанной призрачной руды. Наконец чиновница возвращается за стол с несколькими конвертами.

Это для вас, господин (или госпожа) мэр. Подтверждение полномочий, расчетная ведомость, декларация выплат, ключ от кабинета мэра и текст торжественной клятвы служить сообществу Погибели наилучшим образом.

Маршал, это для вас. Ваш значок, ключи от тюрьмы, полномочия, выплаты и всё остальное. Вы имеете право использовать личное оружие, если пожелаете.

От души благодарим! Есть ещё что-то, что вам требуется?

Понятно, что герои придут в негодование или смутятся. Однако Хэтти заявляет, что ей не известно, как именно было принято такое решение, и может сказать только одно: двое из героев отныне мэр и маршал, нравится им это или нет. Доброго дня. Она продолжает обращаться к персонажам как к «мэру» и «маршалу».

Ты должен заранее решить, каких двух героев Лэси определил на эти должности. Он старается выбрать тех, кто, по его мнению, лучше всего подойдёт. В любом случае, спорами ничего не изменить — решение принято, заверено и пересмотру не подлежит.

НЕОБХОДИМЫЕ РАЗЪЯСНЕНИЯ

За дверью офиса гражданского представителя героев уже поджидает Лэси О'Мэлли. Прежде, чем они успевают высказать ему всё, что накопилось, он приглашает их в салун «Падший ангел» и выставляет всем выпивку. После этого он объясняет, отчего так переживает за начинающиеся выборы:

— Должно быть, вы удивлены. Ладно, вы просто в шоке. Но дело в том, что вы — единственные, кому я могу это доверить. А также вы те, кого согласилась бы признать Уосатч. Понимаете? Хельстромму вы всё ещё нравитесь.

Вам нужно всего лишь прослужить достаточно долго, чтобы удостовериться — выборы будут честными и посты маршала и мэра займут именно те, за кого проголосуют люди. Есть те, кто не желает, чтобы это случилось.

Машек Курц — Шек, как его называют друзья, — в одной лодке с магнатами призрачной руды. И он весьма заинтересован в грядущих выборах. Курц владеет одной из железнодорожных компаний, которые доставляют призрачную руду с этой станции в Просперити-Бэй. Все они крайне заинтересованы в том, чтобы избранный мэр в будущем ставил их интересы выше честных тружеников Погибели.

Я намерен не дать этому произойти. Так что вы скажете? Это всего-то на две недели.

Если после разговора герои сердито бросают свои полномочия и уезжают из города, останавливать их никто не станет. Машек Курц, к примеру, и вовсе этому только порадуется. Однако, помни, что если героев называют «героями», то это не просто так, и потому будем считать, что они останутся и исполнят свой долг.

Обещанная оплата вполне достойна: по итогам выборов мэр получит $50, маршал — $75 (включая выплаты за вредность работы).

СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Поддерживать порядок в шумном бумтауне — настоящая головная боль, но скучно точно не будет. Используй фантазию, Маршал, выискивая моменты, в которых что-то непременно должно пойти не так. Маршалу предстоит разгонять драки в салуне «Падший ангел», арестовывать преступников, приводить к присяге помощников, патрулировать ведущие в Погибель дороги и рельсовые пути и в целом присматривать за спокойствием и благополучием каждого жителя Погибели. Сейчас это примерно четыре сотни человек!

Мэр, между тем, вынужден разрешать самые разные конфликты. Разногласия между рабочими и властями Уосатч, споры перевозчиков руды за право проезда, ссоры самых разных горожан о том — где, как и когда должны пройти выборы. Также ему предстоят еженедельные совещания с компаниями-перевозчиками призрачной руды в офисе гражданского представителя. Хэтти Вагнер строго требует от всех пунктуальности.

Всегда есть шанс, что нашему героическому мэру настолько понравится новая работа, что он и сам решит присоединиться к предвыборной гонке. Это просто здорово, поощряй такие идеи! Возможно, тебе потребуется слегка сымпровизировать, когда новый кандидат примется толкать речи и убеждать жителей Погибели голосовать за него (проверки убеждения очень важны). В остальном выборы пройдут согласно дальнейшему описанию.

Удастся ли герою выиграть, зависит от качества предвыборной кампании, нескольких удачных проверок убеждения, а также готовности игрока продолжать игру в качестве мэра Погибели. Главное — удовольствие от игры, не забывай об этом, Маршал.

ХОД ПРЕДВЫБОРНОЙ КАМПАНИИ

День или два герои будут носиться по городу, решая проблемы, а потом начнутся выборы. Наблюдатели поймут, что подозрения Лэси О'Мэлли были абсолютно справедливы: Машек Курц весьма заинтересован в исходе выборов и выдвигает в качестве кандидата своего сына — Гранвиля!

Против него выступает Люк Уотсон по прозвищу Шутник, владелец крохотного телеграфного офиса Погибели. Его хорошо знают в городе и считают «кандидатом из народа». Он всегда был остёр на язык, откуда и пошло его прозвище, и вообще довольно простой парень. И говорить незачем, что «Эпитафия» поддерживает его. Если кто-то из героев выдвигает свою кандидатуру, Лэси О'Мэлли переходит в его лагерь.

Гранвиль Курц: используй параметры горожанина из «Книги Маршала». Добавь навык убеждения d8 и черты полезные связи и богатство.

Люк «Шутник» Уотсон: используй параметры горожанина из «Книги Маршала». Добавь навык убеждения d6 и черту харизматичный.

Оба кандидата будут несколько дней выступать с речами, пока их команды заняты раздачей листовок и завоеванием народного доверия.

Гранвиль вполне ожидаемо раскидывает глянцевые постеры, отпечатанные в Лост-Энджелсе, и пытается перетянуть горожан на свою сторону, раздавая пироги в церкви. Можно держать пари, что это срабатывает. Курц обещает народу Погибели, что использует свои связи с «Грузоперевозками Курца», чтобы с рабочими обращались как положено. Он признаёт, что Люк Уотсон хороший человек, но открыто сомневается в том, что даже очень хорошая шутка может служить причиной сделать человека мэром (это вызывает легкие смешки).

Ссоры и неприятности

Погибель — дикое местечко, здесь полно проблем и пакостей. Как новый маршал с помощниками герои не смогут долго закрывать на это глаза. Обратись к этой таблице, чтобы узнать, что произошло во время очередного обхода вверенной им территории.

d8	Результат
1	*Дуэль. Два стрелка-ветерана сверлят друг друга взглядами посреди Мэйн-стрит. Если герои решают позволить дуэли совершиться, пусть игроки разыграть дуэль за стрелков.*
2–3	*Перестрелка. d4+1 бандитов устроили пальбу.*
4–5	*Драка. Пьянчуги устроили свалку в «Падшем ангеле» или «Салуне Рэда». Кто-то должен вмешаться и разогнать по сторонам 3d6 буйных рудокопов. Используй параметры горожанина из «Книги Маршала»*
6–7	*Политический бунт. Сторонники Курца и Уотсона сбились в злобные толпы и готовы вот-вот схлестнуться на улицах. Кто-то должен восстановить порядок, обратившись к рассерженной толпе.*
8	*Ограбление поезда. Товарный поезд с призрачной рудой и деньгами только что был ограблен. Банда состоит из 2d8 бандитов.*
10	*висельный судья*

Люк Уотсон проводит свою кампанию по-своему — как простецкий парень из народа. Он ходит тут и там, болтает с людьми накоротке, даёт о себе знать и время от времени даже заигрывает с другими грузоперевозчиками. Хотят ли они, чтобы поток грузов и власть в городе оказались в руках у одной компании? Это точно подорвёт свободу предпринимательства! Кампания Уотсона еженедельно освещается на страницах «Эпитафии».

До поры до времени всё идёт тихо. Потом ситуация усложняется.

Чёрная душа Машека

Машек Курц не намерен позволить своему сыну проиграть. Немало его денег вложено в «Курц экспорт Ко», а если Гранвиль займёт кресло мэра, Машек получит возможность сильнее надавить на Хельстромма, чтобы тот выделил ему кусок пирога побольше. С этого момента капиталы Курца просто обязаны баснословно вырасти. В конце концов, именно это ему обещал ангел, когда он ритуально убивал одну за другой всех своих бывших жён. Шек Курц вырос в богатой и богобоязненной бостонской семье, и родители не чаяли в нём души. Они были строги, но добры и всеми силами старались передать своим двенадцати детям собственные трудолюбие и понимание, что хорошо, а что плохо. Шек отлично перенял трудолюбие. С остальным что-то пошло не так.

Для маниту, явившихся за Машеком после Судного Дня, Курц был просто находкой — абсолютно аморальный и готовый на всё ради власти и богатства. Он не из тех, кого обращают ко злу обманом — напротив, его аппетит к этому блюду буквально неутолим.

Ведомый своим маниту (который представал пред ним в облике пречистого ангела), Курц убил своих жён в семи городах, забирая их деньги и раз за разом уезжая всё дальше на Запад. Гранвиль — дитя Шека от последнего брака, так что он знает не обо всех грехах отца.

Что касается Машека, он по-прежнему одна из самых любимых игрушек Жнецов — их добровольный слуга. Убеждённый, что таким обра-

зом прокладывает себе путь к успеху, Шек продолжает убивать случайных бродяг и пьяниц в Погибели. В подвале дома Курцев есть всегда запертая комната, в которой он кромсает своих жертв и выводит их кровью на стенах мистические знаки.

Машек Курц: дикая карта. Используй параметры главы культа из «Книги маршала».

Бандиты (6): Курц может вызвать их, если ему придётся туго. Один из них дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала».

ХИЩНИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА

Курц проводит отличную кампанию — пироги любят все, — однако на улицах говорят (о чем можно узнать, успешно пройдя проверку уличного чутья), что мэр Уотсон будет для Погибели лучшим решением. Гранвиля Курца видят марионеткой его отца, что и в самом деле так.

Курц использует три основные приёма, чтобы повлиять на исход выборов.

Во-первых, он покупает своему сыну поддержку другого городского издания — «Вестника Погибели». Будет непросто заставить владельца газеты, Фреда Элстона, признаться в том, что он принял взятку. Если у городского маршала возникают подозрения по этому поводу, он может приволочь Элстона в свой офис и допросить. Однако если признание не будет получено (при помощи успешной проверки убеждения, запугивания или иными способами), уже на следующий день обо всём будет написано в «Вестнике», что нанесет немалый урон кампании Люка Уотсона.

Следующим номером идут подложные голоса. Шек нанимает четверых стрелков, который отправляются в Лост-Энджелс и снимают там комнату. Следующие четыре дня они заняты тем, что подкупают бездомных и докеров, чтобы те отправились в Погибель и в нужный день проголосовали за Гранвиля Курца. Это может привести Гранвиля к безоговорочной победе, если никто не помешает довести дело до конца.

Наконец, Шек нанимает ещё четверых стрелков, чтобы те за две недели до выборов прошлись по окрестным домам и владениям. Эти страшные и недружелюбные парни чётко дают понять людям, что голосовать за Гранвиля Курца — в их же интересах. А те, кто отдадут голоса за клоуна, вроде Люка Уотсона, рискуют обзавестись сломанными костями и дырками от пуль в шкуре!

И как же временным мэру и маршалу с помощниками прекратить подобные безобразия? Рад, что ты спросил.

ИЗ НАРОДА И ДЛЯ НАРОДА

Герои сами должны решать, как им выполнять свои обязанности, даже если они утверждают, что понятия не имеют, как к этому подступиться. Конечно, не имеют. В этом самое веселье! Чтобы не дать Шеку Курцу посадить сына в кресло мэра, требуется хорошо поработать головой.

Гранвиль Курц и его отец Шек — главные подозреваемые с того самого момента, когда Лэси О'Мэлли называет их имена в салуне «Падший ангел». Офисы «Грузоперевозок Курца», расположенные к востоку по Мэйн-Стрит, невдалеке от станции приёмки — отличное место, чтобы начать.

Если герои проследят за офисом в ранний час, они станут свидетелями визита четверых неизвестных, которые позднее покидают город, отправившись в сторону Лост-Энджелса. Это те самые парни, которые наняты для сбора подложных голосов.

Стрелки (4): используй параметры из «Книги Маршала».

Днём позже четверо мужчин, выглядящих куда более устрашающе, чем предыдущие, являются в офис Курца, после чего снимают комнаты в отеле «Клифуотч». Это головорезы, которым заплачено, чтобы они бродили по городу по ночам и запугивали людей. Подобные действия — прямое основание для ареста.

Стрелки (4): один из них дикая карта. Используй параметры из «Книги Маршала».

ДЕНЬ ВЫБОРОВ

Через две недели наступает день голосования. В городе царит волнение. Кажется, все до последнего жители Погибели явились отдать свои голоса в салун «Падший ангел». Очередь начинается у дверей и уходит по Мэйн-стрит до самой станции приёмки, где загибается и продолжается по другой стороне улицы.

На самом деле, и это позволит понять успешная проверка уличного чутья (–2), здесь слишком много людей. Присмотревшись, герои понимают, что узнают далеко не всех собравшихся. Если эта уловка не была раскрыта ранее, еще в Лост-Энджелсе, фальшивые избиратели постараются перетянуть чашу весов на сторону Курца. Однако если временные мэр и маршал начнут с пристрастием интересоваться у каждого нового избирателя, является ли он жителем Погибели, ущерб не будет столь катастрофическим.

Дело в шляпе

Этой ночью после полуночи будут сочтены голоса под присмотром представителей обеих сторон, а также Уосатч и нескольких рудных концернов. Если героям удалось сорвать или изначально предотвратить хотя бы две из трёх уловок Курца, они обеспечивают победу Уотсону. Если им не удалось или они не захотели сделать выборы честными, Гранвиля Курца объявляют первым мэром Погибели.

Когда выборы будут окончены, временные мэр и маршал освобождаются от обязанностей и должны сдать все значки, ключи и т. д. Нужен новый маршал, и потому избранный мэр немедленно объявляет, что для новых выборов требуется снова назначить временного маршала, который будет следить за порядком на этих выборах…

Скорее всего герои как раз в этот момент на всех парах покидают город. Свою долю политических игр они уже получили.

ГОРОД НУЛЕЙ И ЗНАКОВ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Коллегия выстроила комплекс по переработке призрачной руды на побережье к северу от Погибели. Год назад поселение внезапно опустело, и никто до сих пор не слышал о нём никаких вестей.

Уровень страха: *3*

Сейчас героев знают в Лост-Энджелсе как наёмных работников Хельстромма. Так что нет ничего удивительного, что на них выходят представители Уосатч. Они интересуются старым лагерем Коллегии, надеясь найти там остатки добытой призрачной руды.

Представители железнодорожной компании готовы заплатить бесстрашным героям $250, если те осмотрят старый лагерь, выяснят, что там происходит, и доложат о найденном.

ПРОКЛЯТЫЙ ГРУЗ

Чуть меньше года назад станция переработки руды, принадлежавшая Коллегии, получила груз ископаемых с примесями. Почти во всех таких грузах попадаются неучтенные материалы. Почва, случайные предметы, как-то из Форта-Линкольн сообщалось даже об отсеченной человеческой руке. Обычно в этом нет ничего удивительного.

На этот раз случайным объектом было блестящее яйцо степного клеща, примерно с кулак величиной. Биологические примеси в грузах тоже никогда не были проблемой — всё живое обычно перемалывается и сваривается в ходе очистки. Однако это было не простое яйцо. В нём пряталась матка степных клещей, и это точно плохая новость для всех.

Инфернальное воздействие призрачной руды подстегнуло эволюцию в яйце. Никто и подумать не мог, что личинка, выбравшаяся на свет, покинет контейнер с рудой и найдёт место, чтобы пригреться… в потрохах живой бродячей собаки.

Несколько часов спустя тварь разорвала несчастное животное изнутри и вырвалась на волю, и тысячи детёнышей буквально брызнули дождём из её панциря — прожорливый рой мутировавшей насекомой смерти. В единую ночь всё население комплекса и окружающего города погибло.

Пыльная тропинка

Старый комплекс Коллегии стоит на самом краю Лабиринта, примерно в семидесяти пяти милях к северу от Прогресса, а значит, в восьмидесяти милях от Погибели. Это приблизительно два дня пути верхом, или меньше, если использовать скоростные средства для путешествия.

Вымерший городок

Вокруг комплекса в лучшие его дни успел вырасти небольшой городок домиков из гофрированного металла. В начале это было сияющее совершенство, пример идеального общества, которое можно взрастить, используя достижения Новой Науки. Сейчас здесь гуляет ветер, и вокруг молчаливой рассыпающейся станции простираются ржавые развалины.

Громадина станции высится на берегу Лабиринта, окружённая переплетением обвалившихся причалов. Со скалы к ней опускается большая наклонная шахта из металла. Внутри находится паровой подъемник, некогда втаскивавший наверх нескончаемый поток богатств, корзину за корзиной призрачной руды. Восхитительные летательные аппараты уносили грузы руды Лабиринта в направление Восточного побережья.

Одна из этих машин сейчас лежит на боку посреди города, раздавив несколько зданий. Ветер воет в пустых домах, напоминая голоса мёртвых. Сажа поднимается от станции обработки, отчего небо окрашено серой дымкой. И нигде нет ни единого намёка на то, что стало с жившими здесь людьми.

Постарайся передать жуть, царящую в предположительно населённом призраками поселении. Если герои будут ждать встречи с привидениями, правда станет для них ещё страшнее.

В конце концов наши лентяи поймут, что пришла пора прекращать бродить по пустынным развалинам и начинать спуск в перерабатывающий комплекс, чтобы выяснить, остались ли здесь какие-либо ископаемые.

Долгий путь вниз

Сразу за верхним входом в станцию находится большой зал, в котором разгружали руду. Корзины на подъемнике прибывали сюда.

Мостки и паровой подъемник — два наиболее очевидных способа достигнуть нижнего уровня станции, — вполне доступны отсюда. Мостки и ступени, впрочем, заржавлены и почти все обвалились.

Подъемник — это платформа без стен, лишь с хлипкими перильцами. Необходима проверка ремонта (–2) и d6 часов работы, чтобы запустить его. Также потребуется проверка смекалки, чтобы разобраться в управлении, и в случае успеха платформа в миг оказывается на уровне верхнего входа в комплекс. Если при про-

верке смекалки игрок получает единицу, платформа подъемника снова срывается вниз. Если выпадают «глаза змеи», механизм продолжает набирать скорость, пока платформа не разобьётся наверху или внизу, нанеся всем пассажирам 10d6 урона.

Скрытые запасы

Примерно через пятьдесят футов платформа подъемника выходит из наклонной шахты и оказывается в пещероподобном основном зале комплекса. Ещё в полутора сотнях футов внизу, в тусклом свете, виднеется громадная металлическая чаша. Она по самые края наполнена чистой призрачной рудой, там две или три тонны минерала. Стоимость такого объёма приближается к двум сотням тысяч долларов.

Однако это ловушка.

ПАРАЗИТЫ!

После того, как мутировавшие степные клещи — призрачные клещи, если хочешь, — прикончили всех и каждого в комплексе и городе, они остались без источника свежей крови. Коллегия вывозила грузы воздухом, так что никто и никогда не прибывал сюда по земле. Клещи сползлись обратно к призрачной руде, которая породила их и, подобно тараканам, начали искать любой источник пропитания.

В данном случае это оказалась сама призрачная руда. Матка давным давно погибла с голоду, но её нечестивые порождения продолжают жить. Эманации призрачной руды каким-то образом понизили чувствительность насекомых к вибрации, но стоит кому-нибудь приблизиться к призрачной руде на десяток ярдов, и они начинают шевелиться. Внезапно рой чёрных как смоль насекомых вместе с волнами инфернального сияния вырывается из кучи призрачной руды и устремляется на полной скорости к источнику желанной крови.

Сдай карты инициативы. Каждый из членов отряда столкнётся с d6 клещами, если герои решат принять бой.

У них есть и другие варианты. Для начала, побыстрее сделать ноги. Если они прибыли по воде, то вполне могут попытаться добраться до своего судна, однако, если оно не стоит под парами в полной готовности отчалить, клещи успеют набиться в каждую щель. Также можно бежать обратно наверх. Если подъемник не починили заранее, сейчас на это уже нет времени.

Если кому-то придёт в голову идея подпалить призрачную руду — отлично! Это вполне может спасти им жизни. Склад наполнен испарениями и летучей пылью призрачной руды, так что внутрь достаточно просто бросить горящую спичку.

Все, кто будут находиться на нижнем уровне станции, получат 3d10 урона и загорятся, если не получат 1 на d6. Также от этого погибнут все клещи, за исключением тех немногих, которым удастся выбраться (может быть, даже в глотке какого-нибудь неудачливого парня). Героям предстоит драматичный побег со станции, которая вот-вот взлетит на воздух.

Если клещей не сжечь с помощью призрачной руды, они какое-то время будут гнаться за героями, но сдадутся, если те ускорятся, воспользовавшись лошадьми или паровыми экипажами. Тогда чудовищные насекомые снова уползут в своё логово из призрачной руды и будут ждать там новых жертв.

ПРИЗРАЧНЫЕ КЛЕЩИ (60)

Эти мерзкие твари во многом напоминают своих степных собратьев, за исключением того, что они крепче и способны убить человека в сто раз быстрее. Они тускло светятся, напоминая оттенком пламя призрачной руды.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: драка d10, внимание d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 2+3.

Особенности:

- **Броня +3:** призрачные клещи обладают прочным черным панцирем, от которого распространяется тусклый багрянистый свет.

- **Крючья:** получив подъём при атаке, клещ заползает в глотку жертвы. Каждый раунд бедолага должен проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости. Если таким образом герой оказывается в состоянии при смерти, это означает, что клещ достаточно вырос, чтобы вырваться из грудной клетки в потоке крови и таким образом убить жертву.
- **Размер –2, мелкий:** клещ размером примерно с кулак и страдает от штрафа –2 к стойкости. Атакующие клеща получают штраф –2 из-за его небольшого размера.
- **Слабость (чудотворцы):** обычное касторовое масло способно согнать вцепившегося призрачного клеща, но на это, как правило, уже нет времени. Каким-то образом повлияв на степных клещей, призрачная руда сделала их восприимчивыми к сакральным силам чудотворцев — исцелению и великому исцелению. Под их воздействием клещ немедленно выбирается наружу. Из-за инфернальной испорченности клещей сила оберег также отлично работает против этих паразитов.

ДЕТИ ХАСТЕЛИ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! «Дети Хастели» — наскальные рисунки, сделанные кровью, которая никогда не высыхает, — начали возникать вновь к северо-западу от Погибели. Происходят убийства, и на следующий день после очередного возникает новый рисунок.

Уровень страха: *3*

Начинай это приключение после того, как герои уже отыщут и пометят кровью два или три петроглифа.

Рисунки, известные как «Дети Хастели», годами возникали в самых разных уголках Лабиринта, и всегда были связаны с похищениями людей, убийствами и ритуальными увечьями. Сейчас, после всего произошедшего, ритуалы Хастели почти завершены. Его последняя задача — выследить отряд твоих героев и перебить их до последнего!

ДЕТИ ХАСТЕЛИ

Индейцы чумаши — представленные в Погибели стариком по имени Зелёная Игуана, — рассказывают, что Хастели был когда-то великим вождём, дочь которого убил бледнолицый поселенец. После того, как Калифорния провалилась в море, Хастели исчез надолго, но несколько лет назад вернулся с рассказами о том, что нашёл могучих союзников в мире духов и с их помощью намерен изгнать бледнолицых из Калифорнии навсегда.

Кое-кто присоединился к нему, но большинство отказалось. Хастели вновь исчез, и тогда -то кровавые наскальные рисунки и начали появляться после того, как очередной бедолага находил свою смерть в ночи.

Способный ученик

Хастели и по сей день охвачен горькой ненавистью к роду бледнолицых (один из них действительно изнасиловал и убил его дочь) и всегда был готов отнимать жизни своих врагов до тех пор, покуда они не поймут его послание и не оставят эту землю навсегда. Когда же Хастели покинул Калифорнию после Великого землетрясения, помощь ему предложил сам Ворон.

Ворон обучил Хастели великому ритуалу, и рисунки кровью убитых бледнолицых было лишь первым его шагом. Каждый рисунок, созданный Хастели, обращал одного из его последователей в невероятно могучего воина, крайне быстрого и крепкого. Ученик Ворона годами ловил людей, приносил их в жертву Жнецам, пожирал их плоть и наносил их кровью рисунки на скалы. Итогом стало созданий дюжины сверхвоинов — истинных детей Хастели.

Не так давно Ворон вновь явился к Хастели и сказал ученику, что это последний раз, когда они видятся. Теперь долг Хастели, сказал Ворон, отыскать бледнолицых, которые пытают-

ся нарушить их давние планы. Тех, кто отмечает собственной кровью петроглифы по всему побережью.

Другими словами, речь идёт о… наших с тобой героях, Маршал! Глад не намерена без боя позволить разрушить результаты всех своих трудов.

СТАРОМОДНОЕ ИСКУССТВО

Если ты используешь зацепку Эпитафии, герои могут направиться на северо-запад Лабиринта, чтобы осмотреть рисунки.

Кровь выглядит свежей, даже если была нанесена несколько дней назад. Любой персонаж, знакомый с индейский культурой, может совершить проверку общедоступных знаний и понять, что пиктограммы изображают индейских воинов — они убивают бледнолицых и изгоняют их из Лабиринта.

Любой бледнолицый, коснувшийся рисунка, заражается ужасной немочью. Со дня прикосновения к неиссыхающей крови персонаж оказывается под действием силы проклятье. С каждым днём он слабеет и выглядит всё отвратительнее, пока наконец не погибает в агонии. Последнее, что слышит умирающий, — потусторонние раскаты смеха Хастели. Это проклятье может быть снято обычными способами.

СМЕРТНЫЙ ПРИГОВОР

Героям не придётся гоняться за этим приключением, Маршал — оно само отыщет их, где бы они ни были. День или два спустя после того, как отряд слышит о новых кровавых рисунках, Хастели со своими детьми являются в гости к нашим отважным авантюристам.

Не позволяй им с ходу броситься в атаку, Маршал. Хастели и его фанатичные служители стремятся посеять страх и боль, прежде чем окончательно разделаться с героями.

Сначала они будут тайно следовать за жертвами, оставлять сообщения и угрозы, возможно — пытаться выманить героев туда, где их будет удобнее схватить. Просто не забывай, что Хастели изобретателен, хитроумен, дьявольски коварен, а ещё он учился у Ворона. От таких людей запросто не отделаешься.

Хастели: дикая карта. См. стр. 247.

ДЕТИ ХАСТЕЛИ (12)

Индейские воины, служащие Хастели, делают это добровольно, но даже они не понимают, что произойдёт, когда ритуал будет завершён. Пока они не слишком об этом беспокоятся. Воины поджары и мускулисты, у них жёсткая серая плоть. Глаза тускло светятся жёлтым во мраке, а зубы остроконечные и бритвенно острые.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d12.

Навыки: выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 8+4.

Изъяны: клятва старых путей.

Черты: блок, боевая ярость+, быстроногость, стремительность.

Снаряжение: шипованная дубинка.

- **Броня +4:** у детей Хастели серая кожа, достаточно прочная, чтобы остановить клинок.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, дети Хастели не получают ранений от атак, вводящих их в шок повторно.
- **Ужас:** дети Хастели являются жуткими существами, один вид которых вызывает трепет.

МНОГАЯ ЛЕТА НОВОЙ ПЛОТИ!

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Членов Товарищества Путешественников приглашают на собрание в салун «Падший ангел», что в Погибели, в следующую пятницу, точно в полночь. Вашего присутствия требует С. К. Х.

Начинай эту историю после того, как Сэм Хельман будет вызволен из чрева тюрьмы Рок-Айленд. Герои скорее всего узнают его инициалы, а если и нет — захотят понять, о идёт ком речь.

ПИНКЕРТОН

Когда отряд прибывает в салун «Падший ангел», гулянка будет уже идти полным ходом. Пианист вколачивает в пианино развесёлые аккорды «Бутлегера из Кентукки», ковбои с салунным девицами лихо отплясывают под свист и ритм, который посетители отбивают ладонями и каблуками. В задней комнате ловкие парни собирают покерные руки. Частое щёлканье бильярдных шаров несется из общего зала слева. Во всем заведении не отыскать ни одного хмурого лица!

Разве что за исключением Лэси О'Мэлли, сидящего за угловым столиком с серьёзным до мрачности С. К. Х. — Сэмюэлем Куинси Хельманом.

Когда герои занимают свободные стулья и заказывают по стаканчику пшеничного, или чего им там захочется, Сэм вполголоса начинает свой рассказ:

— Я скоро покидаю Лабиринт. С меня точно хватит этих мест. Но осталась пара вещей, на которые мне нужно взглянуть, прежде чем сворачиваться. Мой окончательный доклад Агентству почти готов.

Учитывая, сколько вы уже успели сделать для меня, полагаю, я не совсем в праве просить ещё об одной услуге. Однако, как я сказал, есть несколько вещей, которые мне нужно осмотреть перед отбытием. И в одиночку я не справлюсь.

Знаете лечебницу Петерсена в десятке миль к востоку отсюда? Вы точно слышали про психов, которые воют там на полную луну. Три года назад я отправил туда двух своих агентов — Фиделя Салазара и Лонни Брюса. Им довелось увидеть в Лабиринте нечто настолько ужасное, отчего в мозгах у них что-то сломалось… Помнится, я подумал: «Лучше не выпускать этих парней на улицы».

Потом я угодил на Скалу и проведённое там время заставило меня пересмотреть это мнение. А ещё до меня доходили определённые сомнительные слухи о так называемой терапии доктора Сандерсона Петерсена. Как по мне, это скорее напоминает пытки. Я бы хотел вытащить оттуда Салазара и Брюса и увести их поездом на Восточное побережье, если они способны на это. Если нет — хотя бы взглянуть на них и точно узнать, что они живы и здоровы.

Итак, что скажете? Вы поможете мне с этим разобраться?

Сложно представить, что наши компадрес откажут старому доброму Сэму Хельману или потребуют денег за услугу, однако странности случаются. Сэм согласен заплатить, если дойдёт до торга, но ему это совсем не нравится. В любом случае, он передаст героям мутную фотографию Салазара и Брюса. Они улыбаются, стоя на фоне разбитой каньонной яхты на берегу.

«Долго рассказывать», — говорит Хельман.

ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ ПЕТЕРСЕН

Страх буквально наполняет воздух вокруг лечебницы Петерсена, однако он не искажает ландшафт и не затягивает небо мрачной пеленой. Душераздирающий ужас причудливо маскируется. Сам комплекс и его территория залиты солнцем, лужайки зелены, пусть из-за стен

и несутся ужасные вопли и взрывы хохота. Помещения чисты и стерильны, и всё же у гостей этого царства плитки и хромированной стали отчего-то то и дело пробегают мурашки по спине. Персонал доброжелателен и гостеприимен на первый взгляд, однако, оставшись наедине с пациентами, эти люди разительно меняются. Тогда-то и начинаются вопли.

Прибывших героев встречает улыбчивая сестра Гербер, однако она оказывается несколько выбита из колеи их просьбой встречи с Салазаром и Брюсом. Сестра говорит, что им следует поговорить с доктором Петерсеном, поскольку эти пациенты — «совершенно особый случай». Успешная проверка внимания позволит понять, что упоминание имен сотрудников Агентства заметно расстроило сестру.

Петерсен является почти сразу в сопровождении двух дюжих санитаров. Доктор невысок и худощав, на лбу у него смотровое зеркало, с шеи свисает стетоскоп. Кажется, он не брился уже несколько дней.

— *Доброго вам дня! Как чудно встречать гостей! То есть гостей, которые не планируют задерживаться. Ха! Ха! Гхм…*

Впрочем, к делу. Как я понял, вы явились нанести визит Фиделю Салазару и Лонни Брюсу. Это превосходно, просто превосходно. В наши дни такая преданность — большая редкость. Уверен, это пойдёт им на пользу. Прошу, сюда.

Добрый доктор жестом призывает героев следовать за ним, продолжая разглагольствовать. Не прекращая говорить, он ведёт их на второй этаж, а там — в большой зал, в котором находится множество запертых дверей. Через смотровые окошки в них виднеются обитые холстом стены и слюнявые, бессвязно бормочущие заключённые, упакованные в смирительные рубашки.

— *Здесь, в лечебнице Петерсена, мы преданы делу исцеления наших пациентов. Ха! Ха! Гхм… Но я отвлёкся. Мы разработали методику, которую не применяют больше нигде во всём мире. Воистину на острие прогресса, как говорят на Восточном побережье. Я уверен, вы заметите явные улучшения в состоянии Салазара и Брюса. Они были далеко не так хороши, когда товарищ оставил их на наше попечение.*

В дальнем конце зала на втором этаже доктор Петерсен отпирает дверь одним из ключей, висящих на большом кольце. Внутри два человека в смирительных рубашках сидят спинами к вошедшим. Через широкое эркерное окно они неотрывно рассматривают ухоженный сад внизу.

— *И вот они перед вами! Мистер Салазар, мистер Брюс, к вам посетители! Разве не прекрасно? Можете оставаться сколько захотите. Они так любят любоваться подсолнухами…*

Петерсен пытается втянуть в комнату кого-то из героев. Если все они заходят внутрь, чтобы поболтать с несчастными психами, санитары входят за ними. Едва герои, присмотревшись к парочке психов в комнате, поймут, что это вовсе не Салазар и Брюс, Петерсен захлопывает дверь и запирает снаружи (если кто-то из героев остался снаружи, Петерсен не тратит время на возню с замком, а просто улепётывает). В любом случае, он внезапно выкрикивает голосом маньяка:

— *Хотели встретиться с Салазаром и Брюсом? Ну так вот они! Ха! Ха! Ха!*

Рослые санитары сбрасывают белые халаты, открывая могучие мускулистые тела, сшитые из множества разномастных частей, — это два лоскутных человека!

Припомнив фотографию, герои мигом понимают, что именно эти гротескные создания когда-то были агентами Хельмана, а вовсе не психи, до сих пор продолжающие таращиться на подсолнухи. Пусть герои пройдут проверку храбрости (–2), когда до их сознания дойдёт эта безрадостная истина. Салазар и Брюс грозно рычат и бросаются в атаку.

Салазар и Брюс (2): используй параметры лоскутного человека из «Книги Маршала». Их удлинённые, бритвенно-острые медвежьи когти наносят сила+d8 урона.

Доктор Сантерсон Петерсен: дикая карта. Используй параметры безумного учёного из «Книги Маршала».

Парочка «усовершенствованных» сотрудников Агентства атакуют яростно, но не станут рвать или убивать героев, оказавшихся при смерти. Чтобы порадовать доктора Петерсена, они стараются взять как можно больше пленников.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ

Доктор Петерсен бежит прямиком в подвал, где проходят его истинные исследования. Он отлично разбирается в трупах, и воскрешение их частей для него — детская забава. Делом своей жизни он избрал задачу посложнее — создать абсолютно новую форму существования. И преуспел.

К несчастью для Петерсена, его персонала и всех, кто пережил творящееся на верхних этажах, вдохновение к доктору приходило прямиком от Жнецов. И новая жизнь, сотворённая им, есть ни что иное, как воплощённая чистая, бурлящая злоба. Если она сумеет вырваться на волю, то окажется на пороге у жителей Погибели быстрее стаи собак, гонящихся за трехногим котом.

Любой, кто входит в подвал лечебницы, должен немедленно пройти проверку храбрости (страх/тошнота) — комната воняет гниющей плотью, на операционных столах лежат тела разной степени разложения. Можно пройти проверку внимания (–2) и понять, что кровь со всех столов собирается в резиновые трубки — их около трёх десятков, — и все они ведут к большому стальному резервуару на другом конце помещения. Также резервуар соединён с пультом управления, на котором полно кнопок, мигающих огоньков и циферблатов.

Петерсен тоже здесь в компании ещё двух лоскутных слуг, которые немедленно набрасываются на нарушителей. Если герои предсказуемо начинают палить в доктора, тот восклицает: «Многая лета новой плоти!» — и с размаху бьёт ладонью по мигающей красной кнопке, выпуская своё создание. Дрянное решение, как для него самого, так и для всех остальных.

«Новая плоть» — это пластичная масса перетекающей шкуры и мускулов, покрытая глазами и змеящимися ложноножками, меняющая очертания под свои нужды и снова расплывающаяся бесформенной кучей. Каждый герой в подвале должен пройти проверку храбрости (–2), на сей раз против ужаса, когда кошмарная колонна мяса поднимается из своей стальной бочки. В первом раунде своей свободы тварь обрушивается на Петерсена и поглощает его — пронзительный вопль переходит в бульканье, после чего затихает.

В следующий раунд новая плоть принимает обличье доктора Петерсена и принимается атаковать, говорить его голосом и даже отпускать дрянные шуточки. Тварь разбирается с лоскутными слугами доктора, после чего переходит к героям. Её цель — поглотить всех

живых существ в лечебнице (вместе с их воспоминаниями), после чего двинуться на поиски новой поживы.

Лоскутные люди (2): используй параметры из «Книги Маршала». Их удлинённые, бритвенно-острые медвежьи когти наносят сила+d8 урона.

НОВАЯ ПЛОТЬ

Тварь, созданная Петерсеном, абсолютно аморальна. Единственная цель её существования — поглощать плоть живых существ, сея в процессе как можно больше ужаса. Когда тварь «съедает» человека или животное, она получает воспоминания жертвы вместе с сырьём для поддержания своего существования.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Бесстрашный:** новая плоть ничего не боится и невосприимчива к запугиванию.
- **Невосприимчивость:** лишённая формы вязкая тварь невосприимчива к физическому урону. Магические атаки действуют как обычно.
- **Нежить:** +2 стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчива к эффектам болезней и ядов. Не получает штрафов за ранения.
- **Поглощение:** новая плоть пытается схватить своего врага. Следующим действием, а также каждым последующим, пока жертва не вырвется или не погибнет, едкие выделения наносят 4d6 урона, постепенно превращая бедолагу в кровавую кашу. Когда жертва оказывается при смерти, она растекается, обратившись очередной порцией новой плоти. Новая плоть получает все навыки, черты и изъяны убитого. Погибшие таким незавидным образом потеряны навсегда — меченым лужа проклятого бульона стать не может.
- **Превращение:** в качестве свободного действия новая плоть может принять почти идеально точную форму любого ранее поглощённого существа или животного. Близкие друзья и родственники погибшего замечают разницу, пройдя успешно проверку внимания (–2).
- **Размер +1:** новая плоть лишь чуть-чуть превосходит размерами человека… Поначалу. С каждой новой человеческой жертвой создание увеличивает размер на +1 и может поднять одну свою характеристику на одну ступень.
- **Слабость (алкоголь):** любые спиртосодержащие субстанции — одеколон, мускат, виски, текила и т. д. — будучи выплеснуты на новую плоть, наносят ей 3d6 урона. Также если на клинок или стрелы нанести высокоградусный алкоголь, они будут наносить чудовищу полный урон.
- **Ужас:** новая плоть ужасна с виду.

НАУЧНЫЙ ПОДХОД

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Учёные проводят самые разные эксперименты на побережье в окрестностях Прогресса и всегда готовы пространно обсуждать свои цели. Можно и поучиться чему-то!

Уровень страха: 2

Странствуя вдоль побережья неподалёку от Прогресса (или в любой точке Калифорнии, находящейся рядом с линиями потенциальных геологических разломов, кроме каналов Лабиринта), они слышат рёв парового двигателя на призрачной руде где-то в нескольких дюжинах ярдов в стороне от их тропы. Опознать источник звука несложно — он до боли напоминает голос паровых котлов «Добрых намерений» доктора Хельстромма.

После короткой прогулки через кусты обнаруживается дыра в земле, отдалённо напоми-

нающая стонущую пещеру из четвёртого эпизода кампании, за исключением того, что эта явно была расширена, так что в неё могут без труда пройти несколько человек сразу. Одинокий часовой с обрезом скорчился у входа и ковыряется в кострище. Он почти оглох от рёва подземного котла призрачной руды, и к нему легко подкрасться (–2 к его вниманию).

Охранник будет слегка напуган, но не враждебен. Его задача — беречь покой хозяина, который сейчас под землёй. К своему несчастью, он не особо справляется. Если пришельцы не кажутся опасными, охранник кричит в пещеру своему боссу, что пришли какие-то люди. Несколько мгновений спустя седеющий мужчина в цилиндре высовывает голову на свет и интересуется, чем он может помочь гостям.

Охранник (1): используй параметры стрелка из «Книги Маршала». Он вооружён обрезом.

Профессор Вандергрифт: дикая карта. используй параметры безумного учёного из «Книги Маршала».

ЗАПРЕДЕЛЬНЫЕ ГИПОТЕЗЫ

Профессор не раскрывает суть своих исследований кому попало. Он утверждает, что занят геологическими изысканиями на линии потенциального разлома, а светящиеся символы всего лишь отметки, оставленные «дикарями», которые пытались постигнуть силы, которым подчиняется планета.

Однако когда профессор Вандергрифт осознает, что его гости — члены Общества Исследователей, он сменит тон. Вандергрифт удостоверяется в их принадлежности к Обществу, спросив, какое животное висит на стене в Лондонском отделении. Получив верный ответ (джекалоп), он интересуется здоровьем капитана Пенингтон-Смайта, после чего проводит их в пещеру и рассказывает правду.

В пещере генератор на призрачной руде питает несколько электрических фонарей на столбах. По полу разбросаны разные мелочи: кирки, лопаты, бочонки с водой и клетки с курами. Проверка внимания позволит заметить пятна крови на полу и несколько куриных трупиков (которые явно никто не ощипывал и не ел) в углу.

Пещера почти идеально круглая, на западной стене тускло светится изображение молнии.

— *Видите символ на стене? Я обнаружил несколько пещер вроде этой вдоль побережья. И в каждой был такой знак. Мои знакомые индейцы говорят, что знаки отмечают жилища духов земли. Полагаю, более образованный исследователь мог бы назвать эти места «разломами». — Он подмигивает.*

Впрочем, кое-что в индейских преданиях всё же таится, поскольку я обнаружил, что воздействие определенных, гм, жидкостей на знак заставляет стены слегка вздрагивать. Я не могу точно объяснить с точки зрения науки, с чем мы имеем дело, но жидкость, о которой я говорю, это кровь. Причём человеческая. Кровь животных не производит никакого эффекта. Эти несчастные куры отдали жизни, чтобы доказать это.

Однако в человеческой крови определённо есть нечто, на что отзывается здешняя земля. Взгляните.

Профессор Вандергрифт снимает повязку с левой руки, вытаскивает нож из-за пояса и делает надрез на ладони. Там уже есть около полудюжины похожих запекшихся разрезов, так что он явно делает это не в первый раз. Вандергрифт наносит кровь на знак.

Через несколько мгновений земля слегка вздрагивает, и мелкие камешки сыплются с потолка на головы героям. Это немного нервирует. Вандергрифт выглядит особенно испуганным.

— *Хм. Сильнее, чем в прошлый раз…*

Исследования говорят о том, что большое количество крови может вызвать настоящее землетрясение. Согласно моей гипотезе, именно так было начато Великое землетрясение 1868-го.

Это девятое место, которое я обнаружил. Ещё три находятся рядом с Лост-Энджелсом, а оставшиеся разбросаны вдоль побережья от мексиканской до орегонской границ.

Вы знаете, кто мог нанести эти рисунки?

— В Сан-Диего я встречал слепого индейца. Бедняга был уже при смерти. Он рассказывал, что шаман по имени Ворон утверждал, что способен уничтожить бледнолицых как раз, когда всё произошло. После землетрясения он пропал.

Как кровь, размазанная по стене, может вызвать землетрясение?

— Индейцы говорят, что духи сотрясают землю, когда сердятся. Символы — часть ритуалов, которые местные племена поддерживали задолго до того, как Кортез ступил на эту землю. Хоть и не могу сказать, что верю в подобные вещи, ритуалы по всему побережью имеют одну и ту же структуру.

Прежде, чем Вандергрифт успевает рассказать больше, являются духи земли, рассерженные манипуляциями профессора. Они восстают прямо из пола, намереваясь прикончить Вандергрифта и разломать его оборудование. Если герои не постараются спасти записи профессора, карта, на которой указаны местоположения пещер, подобных этой, погибнет в огне, когда будет разбит котёл генератора. Маршал должен сам решить, сколько полезной информации герои смогут заполучить в конце этой истории.

Пещерник (по одному на каждого из героев): одно из созданий — дикая карта. См. стр. 233.

ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Юный Палмер Уотсон, мальчик из семьи шахтёров Куорритауна, пропал без вести! Люди продолжают поиски, не оставляя надежды, что паренёк ещё жив.

Начинай эту историю после того, как герои завершат четвёртый эпизод кампании.

Бродя по окрестностям Куорритауна (или где-то еще на калифорнийском побережье, если захочешь), герои слышат странный и жуткий звук, пробуждающий воспоминания о стонущей пещере. Поиски выводят их к дыре в земле, вроде той, что вела в подземелье, в котором герои сражались с Быком за амулет Рахашимира (см. четвёртый эпизод кампании). На сей раз, однако, изнутри доносятся всхлипывания.

Юный Палмер Уотсон играл с друзьями и забрался в дыру. Остальные не смогли его отыскать и убежали обратно в лагерь к своим родителям-старателям. Услышав, что кто-то приближается, Палмер начал плакать и звать на помощь.

Если у героев найдётся двадцать футов верёвки, это как раз то, что требуется для спасения мальчика. В противном случае необходима проверка лазания, чтобы без потерь спуститься на дно, и ещё одна, чтобы выбраться вместе с мальчиком. Палмер весит примерно 80 фунтов (~36 кг.), так что обратись к правилам по нагрузке, чтобы выяснить, кто сможет его вытащить.

Истинные герои скорее всего проводят его к родителям. Даже если персонажи игроков не хотят этого делать, Палмер уговаривает их пойти с ним, обещая, что благодарные ма и па обязательно бесплатно накормят спасителей сына.

ЛАГЕРЬ СТАРАТЕЛЕЙ

Лагерь расположился у подножия крутого холма. Это полдюжины палаток, несколько мулов и два фургона, рядом с которыми разложена пара кострищ. Огонь горит независимо от времени суток, в воздухе висит запах жарящихся на вертелах цыплят.

Шахтёры на деле скорее являются бродячими поселенцами. Здесь две семьи постарше, две молодых пары (их дети), и пятеро детей от двух до тринадцати лет (внуки стариков).

С вершины холма к лагерю спускается россыпь каменных и деревянных развалин чего-то, напоминающего старую испанскую миссию. Строения явно оказались над подземным разломом, когда землетрясение нанесло удар и разрушило всё на своём пути.

Родители Палмера, Эмма и Уотсон Младший (двоюродные родственники Люка Уотсона по прозвищу Шутник из Погибели), безмерно благодарны и приглашают спасителей сына угоститься курятиной с бобами, а также виски и кофе. В разговоре Младший упоминает, что в развалинах миссии на холме они обнаружили больше золота, чем добыли из земли. Если расспросить, он говорит, что пытался с товарищами просеять завалы на вершине, но шаткие камни обрушиваются стоит их тронуть и могут поубивать всех у подножия холма.

Если Младший Уотсон чувствует, что гостям можно доверять, он показывает им испанский дублон. Успешная проверка общедоступных знаний позволит заинтересованным героям понять, что за одну такую монету коллекционеры в Шэн Фэне могут дать примерно $25, учитывая редкость.

— Я чую, что в развалинах найдётся ещё немало таких, но не могу придумать способа безопасно достать их. Можете попытаться. Главное, предупредите нас, чтобы мы могли уйти раньше, чем всё начнёт рушиться.

КУЧА ПРОБЛЕМ

Алчность — отличная мотивация, но если твои золотоискатели не заинтересуются испанскими дублонами, юный Палмер снова подкидывает неприятностей. Он собирается отплатить своим спасителям, найдя для них монету в развалинах, и проваливается в глубокую расщелину.

Груда обломков очень неустойчива и сложена из крупных каменных блоков, которые запросто могут сорваться и размазать незадачливого скалолаза. Любой авантюрист, желающий исследовать развалины, должен пройти проверку лазания, чтобы добраться до нижних руин, и ещё по одной, пока будет взбираться на средний и верхний уровень. Проверки отражают не сам процесс восхождения, а избегание урона. Если провалена любая из проверок, бросай 2d6.

2d6	Результат
2	*Лавина! Весь склон ползёт вниз! Все на его пути, включая поселенцев внизу, получают 4d10 урона. Те, кто выживет и останется в сознании, может выкопаться через несколько минут после того, как осядет пыль. Оказавшиеся при смерти и без сознания нуждаются в помощи, откопать их можно за 2d6 минут работы одного человека.*
3–5	*Обломок! Здоровенный кусок скалы срывается под ногой скалолаза. Один персонаж ниже растяпы получает 2d6 урона.*
6–8	*Застрял. Скалолаз застревает на несколько минут, пытаясь найти удачный зацеп для ноги или руки.*
9–11	*Сорвался. Скалолаз срывается и съезжает по склону, получая уровень усталости, который пройдёт через 24 часа в случае успешной проверки лечения.*
12	*Лавина! См. выше.*

ПРОСТИ МНЕ, ОТЕЦ, ЧТО ПЕРЕЧИЛ ТЕБЕ

Часть миссии уцелела, хотя и заполнена обломками и камнями от оползня. В комнате в средней секции находятся останки перьевого матраса и шерстяного одеяла, сгнившая Библия и письмо, написанное на плотной бумаге. Здесь можно найти d6 дублонов или 2d6 в случае успеха на проверке внимания.

Иссохший труп зажат камнями посреди развалин. Это останки отца Хуана Гарсии, миссионера, жившего и работавшего здесь, когда случилось землетрясение. Письмо написано на испанском, это доклад далёкому руководству.

Кардиналу Диазу.

От восьмого августа, в год Господень 1868-й.

С тяжёлым сердцем должен сообщить о мерзком ритуальном убийстве, что случилось прямо под стенами нашей миссии. Двадцать четвертого июля один из членов общины сообщил, что молодой индеец, которого мы подобрали, пропал. Поначалу мы не придали этому значения — новичкам частенько случается заблудиться, — но через несколько дней начали беспокоиться.

Был собран отряд для поисков, и я с болью в душе сообщаю, что наш друг индеец был найден. Он лежал на дне круглого зала, проникнуть в который можно было лишь через узкий тоннель сверху. Должно быть, сам Дьявол обитал в этой норе, потому что я почуял там зло и обонял запах серы.

На полу комнаты лежал наш друг, сердце его было вырезано из груди и размозжено о западную стену. На стене этой был изображён символ, напоминавший молнию.

Символ светился, словно кровь, которой он был начертан, принадлежала самому Люциферу, и хоть богомерзкий свет был тускл, его хватало, чтобы озарять всю пещеру.

Мы похоронили нашего юного подопечного в тот же день и запечатали пещеру насколько смогли тщательно. Расследование показало, что был ещё один индеец, из племени, которое не обитает в этих местах, — его видели через несколько дней неподалёку от пещеры. Сейчас мы разыскиваем его. Думаю, это шаман-язычник.

Ещё через несколько дней земля начала сотрясаться. Сейчас толчки так сильны, что я боюсь, нам придётся закрыть миссию. Так сильны, что кажется — в пещерах под нами колотится сама преисподняя, и стены уже начинают…

Письмо обрывается.

Через пролом в стене герои могут пробраться в нижнюю часть развалин и пещеры, который раньше находились под миссией. Требуется две успешные проверки ловкости (–2), чтобы просочиться в в подземную часть руин. Если кто-то из героев получает «глаза змеи», он должен немедленно обратиться к таблице из раздела куча проблем. Оказавшись внутри, исследователи видят очередной жуткий петроглиф в форме молнии с застаревшими пятнами засохшей крови.

Если сложить информацию, которую герои ранее обнаружили в стонущей пещере, с только что полученной, они уже должны знать о том, что таких мест ещё множество, и что они как-то связаны с Великим землетрясением (которое произошло между восьмым и одиннадцатым августа 1868-го года). Этот кусочек мозаики станет очень важен позднее, когда герои будут искать способ прикончить преподобного Гримма и его тринадцать апостолов.

ПРИЗРАЧНЫЙ ПОТ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Скучающие солдаты Союза в Сакраменто убивают время, наливаясь «призрачного пота», что приводит к кровавым последствиям! Горняками назначена награда в $1000 любому, кто сорвёт маску с изготовителей отвратительного зелья!

Уже более трёх лет кто-то в Лабиринте производит мерзкое пойло, прозванное «призрачным потом». В производстве этого пшеничного виски используются бочки с призрачной рудой. Зелье оказывает усиленный эффект, человек начинает галлюцинировать, выпив слишком много.

Пристрастившиеся к «призрачному поту» ведут себя буйно и куда опаснее обычных пьяных дуралеев. Некоторые впадают в кровавое неистовство, к примеру, группа шахтёров, вырезавших женщин и детей в индейской деревне к востоку от Форта-Линкольн в 1876-м году. Этот случай едва не перерос в войну между шахтёрами и индейцами, и не вмешайся армия Союза, всё могло обратиться гибелью множества людей.

ГОРОД САКРАМЕНТО

Солдаты в Сакраменто всё чаще прикладываются к бутылке «призрачного пота», что вызвано скукой и снижением морального духа. Союз понёс серьёзные потери виде тронувшихся умом бойцов после того, как Хельстромм сбросил свои бомбы, а с востока так и не прислали подкрепления. Отчаявшиеся люди склонны рисковать, и теперь северяне в большой опасности.

Герои могут узнать предысторию нынешних событий, переговорив с суровым капитаном Клементом Тайсоном в форте Союза. Успешная проверка уличного чутья позволит узнать из местных слухов о том, что несколько особенно пьяных и задиристых «синепузых» совсем недавно отправилось в сторону горной гряды на востоке. Смутьянов можно выследить и иными способами — всё зависит от настроя героев и твоих решений, Маршал.

У гряды несколько солдат Союза коротают время, передавая бутылку. Эти люди почти отчаялись и не надеются покинуть Лабиринт живыми. Кроме того, им уже приходилось пробовать «призрачный пот», что означает — все они успели сильно пристраститься к пойлу. Солдаты выглядят порядком набравшимися, каждый уже успел откупорить минимум одну бутылку.

Едва появляются герои, зелье начинает действовать.

Кучка драчунов, значит?

За каждый выпитый шот призрачного пота персонаж должен пройти проверку характера. Если проверка провалена, выпивший получает изъян дурная привычка (крупный, призрачный пот). Получив «глаза змеи», он становится берсерком (согласно описанию черты) на d6 дней и на этот же срок обзаводится изъяном заблуждения, из-за которого считает всех вокруг своими смертными врагами. Наконец, он навсегда получает изъян жажда крови. Только великое исцеление, произведённое чудотворцем или шаманом, способно отрезвить разум, затуманенный призрачным потом.

Внезапно половина солдат принимается вопить и бить штыками всех без разбора! Странным образом, персонажи, обратившиеся в берсерков под воздействием призрачного пота, не атакуют друг друга, а только невинных свидетелей.

Обезумевшие синепузые (по одному на каждого из героев): используй параметры солдата-ветерана из «Книги Маршала». Также каждый имеет черту берсерк и изъяны жажда крови и заблуждение (крупный).

Ну бутылке из-под призрачного пота имеется грубо отпечатанная этикетка с надписью «ржаной виски пресс-фильтр». Если хотя бы один из оставшихся в здравом уме солдат пережил бой, у него можно узнать, что доктор Та-

деуш Карр приезжает раз в две недели на своём фургоне и продаёт им призрачный пот. Солдаты делятся этой информацией крайне неохотно, потому что надеются в будущем ещё не раз воспользоваться услугами доктора.

Если бойцов всё же удастся каким-то образом убедить рассказать обо всём, они говорят, что Карр уехал всего пару часов назад, направившись на запад к Форту Линкольн.

ПЕРЕДВИЖНАЯ ЛАВКА ДОКТОРА КАРРА

Карр не из числа абсолютных злодеев, но и ангелом его не назовёшь. С моральной точки зрения чёрному и белому он предпочитает нейтральный серый, а капитал хранит в серебре и золоте. Он странствует по различным торговым маршрутам северной части Лабиринта, прямо сейчас его путь лежит из Сакраменто в Форт Линкольн, потом на юг в Шэн Фэн, дальше — на восток в Плейсервиль и, наконец, вновь в Сакраменто. Полный круг он делает за шестнадцать дней.

Также Карр устраивает шоу фейерверков (за немалую цену), утверждая, что является экспертом по древним китайским пороховым составам. Его миловидная ассистентка Сиу Ли являет собой воплощенное обаяние и изящество, а также заботится о безопасности доктора.

Если герои твёрдо намерены выяснить, откуда берется призрачный пот, доктор Карр не станет стоять у них на пути.

> — *Сами посмотрите, — говорит он и вытаскивает из фургона ящик призрачного пота. На боку видны трафаретные буквы: «Ржаной виски пресс-фильтр. Солт-Лейк-Сити. Хельстромм Индастриз.»*
>
> — *Очень сложно достать, — с усмешкой поясняет Карр. — Очень редкая штука. Нужны особые связи.*

Хотя док с готовностью демонстрирует героям свою заначку, начнутся серьёзные проблемы, если кто-то попытается отнять у него ящик, не заплатив по $20 за бутылку (а их осталось десять). Также он не желает отправляться за решётку. Любой, кто попытается это сделать, столкнётся с серьёзным сопротивлением.

Если герои передадут секрет личности производителя призрачного пота Горнякам, те вручат им $1000 награды (конечно потребуется доказательство — ящик как раз подойдёт). Нельзя не заметить, что представитель Горняков буквально столбенеет, услышав правду.

ДОКТОР ТАДЕУШ КАРР

Доктор Карр — долговязый мужчина, он всегда чисто выбрит, много улыбается и курит вонючие сигары.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: безумная наука d10, внимание d8, драка d6, знание (мощная взрывчатка) d8, провокация d6, ремонт d10, стрельба d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** −3; **выдержка:** 2.

Изъяны: самоуверенность.

Помешательства: не от мира сего, паранойя, эксцентричность.

Черты: мистический дар (безумная наука), народный умелец, полезные связи, новая сила ×3, пункты силы.

Силы: взрыв, доспех, поток, телепортация. **Пункты силы:** 25.

Снаряжение: две лошади, крытый фургон, бочонок пороха, набор инструментов, спички.

СИУ ЛИ

Дочь китайского иммигранта Сиу Ли потеряла своих родителей и братьев, когда смерч обрушился на железную дорогу, которую они строили. Сиу Ли умерла бы, скитаясь по пустошам в одиночестве, если бы её не подобрал Карр. Тадеуш оплатил её обучение кунг-фу у сифу из Шэн Фэна. Теперь Сиу Ли охраняет своего спасителя. Это наибольшее из того, чем она может отплатить за спасение своей жизни.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, лечение d6, маскировка d6, стрельба d8,

уличное чутьё d8, храбрость d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.

Изъяны: верный друг (доктор Карр), любопытство, пацифизм (мелкий).

Черты: мастер боевых искусств, мистический дар (искусство ци), привлекательность, совершенное кунг-фу (коготь орла).

Силы: сокрушение d6, усилить/ослабить параметр d6. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: простая одежда, крестьянская шляпа, медицинский набор (бинты, спирт, игла и нить).

НАСЛЕДИЕ ХАРИМАНА

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Уильям Блюмкивист, сборщик утиля, работающий в акватории Утонувшего Города, утверждает, что обнаружил давно пропавший особняк миллионера Ричарда Харимана. Теперь он нанимает охранников, чтобы защитить находку!

Уровень страха: 3

У «Блюмквист Рекавери Лимитед» возникли проблемы. Особняк Харимана стал одновременно лучшей и худшей из находок Уильяма Блюмквиста за последние годы. С одной стороны, там почти наверняка находятся несметные богатства. С другой стороны — начали исчезать люди. Погрузившись за добычей или охраняя место находки, они пропадают без следа. Блюмквист перестал выставлять ночных часовых по одному и приостановил поиски до тех пор, пока не будет выяснено, что же происходит с его подчинёнными.

ТАЙНЫЕ ДРУЗЬЯ ХАРИМАНА

До Великого землетрясения Ричард Хариман был не только миллионером, но и оккультистом-любителем. В залах под своим особняком он водил дружбу с каньонными удильщиками и проводил нечестивые эксперименты по скрещиванию. Когда особняк рухнул во время Великого землетрясения, они оказались заперты под развалинами. Работники Блюмквиста нечаянно освободили чудищ, и для подкрепления сил те слопали их.

"Блюмквист Рекавери Лимитед"

Если герои нанимаются к Блюмквисту за $5 в день (плюс доля от любых найденных материалов), он отводит их на пристань, у которой пришвартована гребная лодка. «Посматривайте вокруг, могут заявиться мексиканские броненосцы,» — говорит Блюмквист, когда они подходят на вёслах к небольшому грузовому судну под названием «Касатка», стоящему на якоре над старым Сан-Диего. Здесь возникает странное чувство, напоминающее полёт — на два-три десятка футов вокруг вода кристально чистая, и сквозь неё видны развалины и запутанные улочки прошлого. Дальше дно теряется из виду, и вода становится мутнее.

На палубе грузового судна герои видят громоздкий, медно поблескивающий костюм — водолазное снаряжение от «Смит и Робардс», усовершенствованное Блюмквистом для погружений на большие глубины, а также большой котёл на призрачной руде. Это воздушный компрессор. Также на палубе имеются самые разные инструменты для раскопок и груда рулонов плотного холста. Блюмквист разжигает топки судна и снимается с якоря.

ОХРАННАЯ СЛУЖБА

Приблизительно через час Блюмквист замечает жёлтый буй, подпрыгивающий среди океанских волн, слишком маленький, чтобы увидеть его, если не знаешь, где искать. Уильям отправляет кого-нибудь бросить якорь и заглушает двигатель. «Друзья мои,» — говорит он. — «В двадцати ярдах под нами лежит величайшая находка Лабиринта. И от вас зависит, станем ли мы все богачами».

Обычно Блюмквист берёт с собой запас еды и снаряжения на несколько дней и ночует в море. Он не единожды предупреждает геро-

ев, чтобы не вставали в ночные вахты по одному — в последний раз это нехорошо закончилось. Он не знает точно, что могло произойти с его людьми посреди залива Сан-Диего.

В третьей главе ты найдёшь описания водолазного костюма. Блюмквист использует навык судовождения d8, чтобы управлять им. Кто-то из героев может попросить взять его на глубину, Блюмквист согласится, если сочтёт ныряльщика достаточно опытным.

УИЛЬЯМ БЛЮМКВИСТ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, знание (Утонувший город) d6, стрельба d6 судовождение d8, убеждение d8, храбрость d4.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** 0; **выдержка:** 0.
Изъяны: жадность (мелкий).
Черты: пройдоха.
Снаряжение: двустволка, нож.

Блюмквист работает целыми днями, но никогда — по ночам. В это время на глубине слишком опасно. Любой, кто обыскивает раздавленные и опутанные водорослями руины на морском дне, может совершать проверку внимания (–4) каждые четыре часа. В случае успеха он находит монеты, предметы искусства и прочие артефакты, стоимостью d10×$200.

Легкие деньги, а? Главное, не забывай, какие тут длинные ночи.

НАСЛЕДИЕ ХАРИМАНА

В затопленных катакомбах под особняком Харимана обитает приблизительно три десятка каньонных удильщков. В безлунные ночи d6 из них поднимаются вдоль цепи якоря «Касатки», тайком забираются на палубу и пытаются утащить в воду охранников, которых найдут. Если они не встретят сопротивления, то тихо бродят по палубе, оставляя маслянистые следы перепончатых лап и ужасающую вонь.

Прошлые охранники пытались не пустить тварей на борт по-разному, в том числе — вывешивая сети вдоль борта и расставляя медвежьи капканы на палубе, но всё безрезультатно. В конце концов они решили, что Блюмквист платит им недостаточно и сбежали.

Если будет убит хотя бы один из удильщиков, на следующую ночь их явится 2d12. Если и эти будут перебиты или отброшены, третья ночь ознаменуется полноценным штурмом судна силами всех оставшихся чудовищ.

Каньонные удильщики (30): см. стр. 230.

Ныряльщик в водолазном костюме может отыскать на дне вход в катакомбы, успешно пройдя проверку внимания (–6). Каждая такая проверка требует часа игрового времени. Чтобы войти в катакомбы и исследовать их, не хватит длины воздушного шланга, но мистические силы способны помочь обойти эту сложность. В катакомбах можно столкнуться с d6 удильщиков. Герои могут решить запечатать катакомбы, но Блюмквист противится любому плану, который потенциально уменьшает размеры возможной добычи.

НАДМЕННЫЕ УБЛЮДКИ

ДОБРЫЕ НАМЕРЕНИЯ! Небольшое научное сообщество в Лабиринте к северо-востоку от Шеннонсбурга недавно было атаковано. Нападавшими, как говорят, были просветлённые мастера кунг-фу, провозглашавшие уничтожение новой науки!

Уровень страха: 2

После того, как в нескольких научных поселениях были уничтожены машины на призрачной руде, что привело к их экономическому краху, доктор Меррил Понд решил обезопасить собственный городок Элсбеттаун (примерно пятнадцать миль к северу от Куорритауна). Если героев не занесёт в Элсбеттаун во время их странствий, доктор Понд может сам явиться к ним с просьбой о помощи.

ВОИНЫ ШАОЛИНЯ

Всё началось с того, что два уважаемых героя Тридцать седьмой ступени решили, что недавние события в Лост-Энджелсе и прочих местах означают приближение конца — великого конфликта, который определит, кому править Лабиринтом и Калифорнией. Чин-Хсю Вонг и Куай Яо по кличке Гоблин поклялись, что не позволят учёным стать новым правящим классом в Калифорнии.

Начали они с малого, отправляясь в Лабиринт на юго-запад от монастыря и обрушивая своё невероятное боевое мастерство на все агрегаты и адские машины, которые могли найти. Вонг взял Гоблин с собой, ради её черты удар молнии — весьма эффективной против механизмов. Они без проблем избивали безумных учёных до полусмерти, но не собирались никого лишать жизни. Да, эти двое невероятно надменны и крайне самодовольны, но сами они считают себя героями!

Не исключено, что для разрешения конфликта придётся подраться, но процесс также должен включать убеждение (или другие навыки), чтобы уговорить героев шаолиня, что их талантам найдётся куда лучшее применение в другом месте.

Чин-Хсю Вонг: дикая карта. см. стр. 247.

Куай Яо по прозвищу Гоблин: дикая карта. см. стр. 243.

Встречи и стычки

Ну что ж, амиго, у тебя уже есть достаточно авантюр, чтобы провести своих героев от Нью-Оппортьюнити до мексиканской границы, а также сведений, воспользовавшись которыми можно поставить на колени хоть самих служителей Жнецов. Твои игроки ждут не дождутся, когда же их персонажи начнут исследовать просторы Западного побережья.

Ясно, как божий день, что героям придётся столкнуться с самыми разными чудовищами. Задолго до того, как Великое землетрясение сотворило Лабиринт и толщу здешней земли пронизали жилы призрачной руды, отголоски грядущего Судного Дня насытили этот край тем, что сегодняшние учёные называют «эфирной скверной». Говоря проще, земля и воды Великого Лабиринта буквально пропитаны мистической энергией, что отражается и на здешней фауне.

Прочие опасности

Помимо множества созданий, перечисленных в этой главе, на просторах владений Глад можно встретить тварей, описание которых ты найдёшь в «Книге Маршала».

Акула-оборотень, гаки, гигантская акула, гигантский крокодил, гигантский осьминог, гремучник, гремучник-детёныш, демон (в пределах владений Гримма демоны маскируются под падших ангелов), джекалоп, дракон Лабиринта, костяной демон, кровавая тварь, лоскутный человек, морская тень, морской дьявол, ожившая окаменелость, перекати-боль, пустынная тварь, пыльник, рогатый змей, скоп, стенолаз, стуканец, тоннельная тварь, ходячий мертвец, чупакабра.

Гионши (прыгающий вампир)

Некогда завезённые и Китая и ныне встречающиеся по всему Лабиринту прыгающие вампиры — это дальние родственники ходячих мертвецов европейского мира. Их кожа имеет бледно-зелёный цвет, пасть полна острых зубов, они тупы, как дерево, а на руках у них длинные острые когти. Гионши не способны думать и никогда не отступают с поля боя. Единственное их устремление — яростно бросаться на всё живое.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d10.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности

- **Длинный прыжок:** прыгающие вампиры могут увеличивать дистанцию прыжков на значение своего бега.
- **Когти/зубы:** сила + d6.
- **Нежить:** +2 стойкости. +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме направленных в голову).
- **Обращение:** каждый раз, как жертва получает ранение от прыгающего вампира, её необходимо пройти проверку выносливости и в случае провала превратиться в гионши в течение 2d4 дней. Избежать этого поможет лишь особый древний китайский ритуал. Персонаж, успешно прошедший проверку знания (оккультизм) (со штрафом –4, если он не китаец или не является признанным специалистом в восточном оккультизме), может вспомнить одну из вариаций ритуала. Обычно для этого требуется сидеть в начертанном на земле круге и есть разваренный липкий рис. Для обитателей Лабиринта это окажется пробле-

мой, — такой рис можно найти только в Шэн Фэне или ещё в паре мест, где живёт действительно много китайцев. И даже там получить настоящий липкий рис будет непросто, а обычный, который подают в забегаловках и выращивает большинство крестьян, не подойдёт. Разобравшись с этим вопросом, героям придётся отправиться на территорию гионши, прихватив несколько мешков риса нужного сорта. Если время упущено, обратившегося в гионши уже невозможно расколдовать. Маршал, если собираешься сделать избавление героя от заразы гионши темой приключения, можешь добавить особые условия, при которых проклятие также можно снять. Однако не делай задачу слишком простой, — пусть твои игроки сполна прочувствуют страх своих персонажей перед легендарным китайским прыгающим вампиром.

- **Прыжок:** помимо горизонтальных прыжков, гионши может перемещаться вверх и вниз на половину своего шага.
- **Слабость (молитва):** молитва, записанная китайским иероглифами на рисовой бумаге и приклеенная ко лбу вампира, замедляет его реакцию. Для этого атакующий должен произвести успешную прицельную атаку (–4). В случае успеха прыгающий вампир становится медлительнее (защита –2). Однако будь осторожен, сильный порыв ветра может сорвать бумажку, и тогда тебе придётся иметь дело с по-настоящему разозлённым гионши.
- **Ужас:** кошмарный прыгающий гионши выглядит куда страшнее, чем может показаться из описания, и всякий столкнувшийся с тварью должен пройти проверку храбрости.

ГОРЯЩИЙ МЕРТВЕЦ

Горящие мертвецы выглядят как опаленные костлявые трупы, вокруг которых вьётся трескучее пламя. Они непрестанно вопят в бесконечной агонии. Потустороннее влияние маниту не позволяет этим восставшим покойникам обратится в пепел, и они продолжают гореть вечно.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d6, запугивание d10, лазание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Особенности

- **Бесстрашный:** горящие мертвецы невосприимчивы к эффектам страха и запугивания.
- **Когти:** сила+d4+2. Если во время атаки когтями горящий мертвец получает подъём, его цель воспламеняется.
- **Нежить:** +2 стойкости. +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме направленных в голову).
- **Раздели мой пыл:** прикосновение горящего мертвеца наносит 10 урона от огня. Эти чудища предпочитают брать своих противников в захват, наносят сила + d10 урона каждый раунд, пока враг не вырвется. Кроме того каждый раунд, пока сохраняется захват, бросай d6, — при результате 5 или 6 жертва загорается.
- **Ужас:** каждый, кто видит горящего мертвеца, должен пройти проверку храбрости.

ИСЧАДИЯ ГЛАДА

Вскоре после того, как китайское судно, на борту которого находился Дух Голода, было выброшено на скалистый берег расколотой Калифорнии, его нашли местные старатели и тут же были осквернены прикосновением чудовищного пассажира. Заражённые разбрелись по окрестным шахтёрским лагерям, после чего колдовское поветрие начало распространяться по всей Калифорнии.

Жертвы заразы становятся «исчадиями Глада». Жалкие паршивцы готовы поглощать что угодно, в том числе и человечину, хотя при наличии выбора предпочитают более традиционную пищу. Беда в том, что сколько бы они ни съели, отчаянный голод возвращается почти сразу. Друг друга бедолаги не жрут никогда, а вот кого-то, заразившегося совсем недавно и ещё не успевшего полностью измениться, съедят без зазрения совести.

Все исчадия Глада находятся в определённой степени под контролем Духа Голода, однако он очень редко пользуется этой властью. Судя по всему, его вполне устраивают хаос и неразбериха, что эти бедолаги сеют сами по себе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d6, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Снаряжение: большинство вооружено дубинами (сила + d4), однако встречаются и те, у кого при себе огнестрельное оружие.

Особенности

- **Заражение:** любой, кто вступает в достаточно близкий контакт с исчадиями Глада (получает ранение или оказывается в шоке от их атак), присоединяется к их числу в ближайшие 24 часа. Дикие карты могут попытаться избежать такой участи, совершив проверку выносливости (–2), а статисты обречены. В ближайшие сутки жертва стремительно худеет и постоянно испытывает голод. Крайние фаланги пальцев вытягиваются и превращаются в острые заразные когти. Лишь смерть или сила великое исцеление могут остановить изменения. Если чудотворец-целитель терпит неудачу, он должен немедленно пройти проверку выносливости (–2), в случае провала зараза охватит и его.
- **Зубы:** сила + d4.
- **Когти:** сила + d6.
- **Размер –1:** все исчадия Глада до крайности измождены.
- **Слабость (священные силы):** из-за скверны, владеющей исчадиями Глада, они не могут войти на должным образом освящённую землю.
- **Ужас:** весьма неприятная внешность исчадий Глада заставляет каждого, кто впервые видит их, пройти проверку храбрости.

КАНЬОННЫЕ УДИЛЬЩИКИ

Судный День пробудил представителей этого древнего народа рыболюдей. Каньонные удильщики имеют на лбах светящиеся наросты плоти, которые используют для привлечения жертв и чтобы ориентироваться на огромной глубине. Ещё у них длинные грубые когти, рыбьи хвосты и широченные пасти, полные бритвенно острых зубов.

Вообще эти твари живут в глубинах Тихого океана, однако выходят к берегу для охоты на людей, которых приносят в жертву своему громадному прожорливому божеству. Каньонные удильщики верят, что, лишившись постоянного притока человечины, бог может разгневаться, выбраться из своей бездны и пожрать всё живое в океане, включая и их самих.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

Особенности

- **Броня +2:** у каньонных удильщиков толстая упругая шкура, хорошо защищающая их от ударов.
- **Водный:** шаг 12. Каньонные удильщики обладают железами, с помощью которых выделяют меж чешуек вязкий жир, благодаря чему скользят сквозь воду с невероятным проворством.
- **Зубы/когти:** сила + d6.
- **Смрад:** выйдя из воды, каньонные удильщики начинают источать отвратительную вонь из-за выделяемого их телами жира. Это напоминает сочетание запахов аммиака и гниющей рыбы. Во время сражения с удильщиком все, кто находятся в соседней с ним клетке, страдают от штрафа –1 к защите из-за тошноты и слезящихся глаз.
- **Ужас:** каждый, кто видит каньонного удильщика, должен пройти проверку храбрости.
- **Яд:** в слюне и на когтях каньонных удильщиков находится отрава, под действием которой человек остаётся жив, но впадает в оцепенение, после чего его можно неделями держать под водой. Любой, кто получает ранение в результате атаки удильщика, должен пройти проверку выносливости и в случае провала впасть в напоминающий смерть сон на d6 дней.

КИТАЙСКИЙ ОГР

В кулуарах власти китайской Преисподней высшие демоны борются за могущество и влияние в бесконечной череде изощрённых интриг и обмана. Разменными фигурами этой закулисной войны выступают огры — пехотинцы, штурмовики и вышибалы подземного мира. Огры — рослые создания с непривычной человеку внешностью — к примеру, волосы у них обычно зелёные, красные или синие. Кожа у огров чаще всего мертвенно белая, но может быть и иного, но обязательно яркого цвета. У многих из них на лбу имеется лишний глаз, а у некоторых он и вовсе единственный. Пасть любого огра широка и полна острейших зубов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Черты: круговой удар.

Снаряжение: огромная алебарда (сила + d8, дальность 1).

Особенности

- **Размер +3:** китайский огр — это гора мускулов с бочкообразным брюхом, двенадцати футов в высоту.
- **Ужас:** китайские огры — жуткие потусторонние создания, и каждый, кто видит их, должен пройти проверку храбрости.

КИТАЙСКИЙ ОГР-КОЛДУН

Иногда встречаются огры, достаточно предприимчивые, чтобы заработать свободу, и при этом достаточно умные, чтобы постигнуть искусство чёрной магии. Такие самородки изо всех сил берегут свою независимость. Они такие же здоровенные, как и их обычные собратья, но вдобавок коварны, словно гремучие змеи, и владеют приёмами опаснейшего колдовства.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, колдовство d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 11.

Черты: круговой удар.

Силы: невидимость, сокрушение, стрела, усилить/ослабить параметр.

Пункты силы: 15.

Снаряжение: огромный меч (сила + d8).

Особенности

- **Размер +3:** китайский огр — это гора мускулов с бочкообразным брюхом, двенадцати футов в высоту.
- **Ужас:** китайские огры — жуткие потусторонние создания, и каждый, кто видит их, должен пройти проверку храбрости.

КРОВАВАЯ АКУЛА

В стоках канализации тюрьмы Рок-Айленд всегда полно лакомств для морских хищников: человеческих потрохов, крови и ошмётков мяса. Немногочисленные акулы, обитающие вокруг острова, сожрали так много осквернённой плоти, что начали меняться сами. Они вырастают настолько крупными и злобными, что способны запросто перекусить человека пополам. Охранники тюрьмы называют этих тварей «кровавыми акулами».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d10.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 14+4.

Особенности

- **Бесстрашный:** кровавые акулы не восприимчивы к страху и запугиванию.
- **Броня +4:** багровые жесткие наросты покрывают тело кровавой акулы, обеспечивая ей дополнительную защиту.
- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила + d10.
- **Крепкий:** стойкость кровавых акул может сравниться только с их же тупостью. Даже находясь в шоке, они не получают ранений от атак, вводящих их в шок повторно.
- **Кровь в воде:** как только в воду попадает кровь — не важно, из какого источника, — мутировавшая тварь яростно устремляется к её источнику. Она получает эффекты черт боевая ярость+ и берсерк на следующие 10 минут.
- **Размер +5, крупный:** кровавые акулы способны вырастать до 40 футов в длину. Противники кровавой акулы получают +2 к проверкам атаки, что объясняется большими размерами существа.
- **Ужас:** даже просто увидеть кровавую акулу в воде — не самое приятное переживание. Каждый с кем такое приключилось, должен пройти проверку храбрости.

МОЛОДОЙ ДРАКОН ЛАБИРИНТА

Эти создания несколько мельче своих взрослых собратьев, а также невероятно прожорливы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, маскировка d8.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 10+1.

Особенности

- **Броня +1:** прочная чешуйчатая шкура защищает молодых драконов Лабиринта.
- **Водный:** шаг 6.
- **Зубы:** сила + d8.
- **Размер +3:** молодые драконы Лабиринта сравнимы размерами с очень крупными анакондами.

ОБРУЧ-ЗМЕЙ

Индейцы юго-запада рассказывают о странных змеях, что сворачиваются в кольца и катятся по земле, подобно живым колесам, вместо того чтобы ползти. Если верить этим историям, катящийся обруч-змей способен легко обогнать бегущего человека. Яд твари настолько силён, что при укусе убивает за несколько минут, а тот, кто даже просто коснётся пропитанного отравой трупа, заболеет.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности

- **Зубы:** d4
- **Обруч:** шаг 18. Обруч-змей может свернуться в колесо и катиться. Перемещаясь таким образом, он увеличивает значение своего шага втрое.
- **Ужас:** думаешь, партнер, колесо из змеи — это смешно? Посмотрю я, как ты запоёшь, когда эта штука покатится за тобой быстрее дилижанса, шипя и скаля клыки!
- **Яд:** яд обруч-змея один из самых сильных на всем Мистическом Западе. Любой, кто оказывается в шоке или получает ранение в результате укуса, должен пройти проверку выносливости (–4). В случае успеха укушенный оказывается в состоянии истощен, пока не получит должного лечения. Получивший провал умрёт в течение ближайших d4 минут, если его не вылечить при помощи сил исцеление или великое исцеление. Тот, кто прикасается к жертве укуса обруч-змея, должен пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала получить 2d6 урона (единовременно с каждым прикосновением). Отравленный может также мгновенно исцелиться, если прыгнет сквозь обруч катящегося змея, но для этого потребуется проверка ловкости (–4), в случае провала которой чудище получает возможность свободной атаки.

ПЕЩЕРНИК

Байки шахтёров Лабиринта, наверное, самые невероятные на всем белом свете. Некоторые рудокопы божатся, что сами стены каньонов в этих местах иногда оживают. Каменные чудища выходят из толщи скалы и пытаются оторвать головы незадачливым старателям. Обычно такое случается с любителями поработать в одиночестве ночью (и хорошенько заложить за воротник), если легенда правдива… А она точно стала таковой после Судного Дня.

Нападая, пещерник действует не слишком утончённо. Каменное чудище будет крушить жертву кулаками, пока та не отдаст Богу душу. Если в результате очередного удара несчастный свалится в воду, пещерник не станет его преследовать.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d12+6, выносливость d12.

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 10+4.

Особенности

- **Броня +4:** это существо состоит из цельных каменных глыб, и его даже поцарапать непросто.
- **Каменные кулаки:** сила + d6.
- **Размер +2:** рост этих чудовищ всего около пяти футов, но при этом все они очень широкие и грузные.
- **Слабость (вода):** первая проблема пещерников с водой — они слишком тяжёлые чтобы плавать и идут ко дну словно… ну да, словно здоровенные глыбы камня. Кроме того, если пещерник находится под водой больше минуты (10 раундов), глина и земля, скрепляющие отдельные камни в его теле, начинают вымываться. Из-за этого каждую последующую минуту, проведённую под водой, сила пещерника уменьшается на одну ступень. Если этот параметр упадет ниже d4, пещерник будет уничтожен.
- **Ужас:** при виде того, как часть скалы внезапно пробуждается к жизни с явным намерением размозжить тебе голову, всякий должен пройти проверку храбрости.

ПЛАКАЛЬЩИЦА

Существует неисчислимое множество разновидностей призраков. Одна из особенно опасных — плакальщица (или плакальщик), дух скорбящий по утраченной любви. Эти призраки преследуют людей противоположного пола и высасывают из них жизнь. Таким образом плакальщица мстит всему роду, к которому принадлежал неверный возлюбленный, некогда причинивший ей боль.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d6, убеждение d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности

- **Бесплотный:** плакальщицы являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Нематериальный:** плакальщица уже мертва, так что убить её не получится. Оказавшись при смерти, дух исчезает. В ночь следующего полнолуния она вернётся в этот мир.
- **Ночной:** плакальщицы являются в мир живых только поле заката и уходят на рассвете.
- **Поглощение души:** персонаж, поверженный плакальщицей, — мёртв. Скончался. Преставился. Он не вернётся меченым, не станет призраком, его не хватит даже на то, чтобы переродиться молью. Его душу сожрали.
- **Прекрасный лик:** плакальщицы (и плакальщики) невероятно красивы и обаятельны, когда притворяются живыми людьми. Они получают +2 к проверкам убеждения, пока не будет раскрыта их природа. Если же истинная суть призрака становится известна окружающим, плакальщица получает +2 к проверкам запугивания.
- **Смертоносные локоны:** плакальщица способна управлять своими длинными волосами, используя их в качестве оружия. С помощью этой способности она может атаковать до четырёх противников в раунд на дальности 1. Каждая такая атака совершается по правилам захвата. Если захват проведён успешно и в последующих раун-

дах призрак пытается нанести цели дополнительный урон, то в первом раунде это будет d6 урона, во втором 2d6 и так до максимума в 5d6. Каждая прядь волос имеет стойкость 11, однако удар магического режущего оружия сразу рассекает её пополам.

- **Слабость (священные силы):** плакальщица не может войти на любым способом освящённую землю. Экзорцизм, проведённый на излюбленном ею месте, заставит дух убраться.
- **Ужас (–2):** при одном взгляде на плакальщицу у кого угодно застынет кровь в жилах, и он должен пройти проверку храбрости (–2).

СТРАЖ ГРОБНИЦ

Эти терракотовые фигуры, с виду напоминающие жуткие помеси оленя, человека и ящерицы, созданы китайскими колдунами для охраны мест, которые не следует тревожить. Зачаровав одну или несколько статуй, колдун может отдавать им детальные приказы касательно того, кого можно, а кого нельзя впускать на охраняемую территорию. Едва незваный гость переступит невидимую границу, стражи бросятся в атаку. Они созданы для исполнения приказов, и их разума достаточно лишь для того, чтобы воспринять инструкцию из серии: «Убей любого, кто явится сюда, если это буду не я или мои помощники».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d4, драка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности

- **Бесстрашный:** стражи гробниц не боятся ничего и никогда не отступают.
- **Броня +2.**
- **Голем:** +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Крепкий:** даже находясь в шоке, стражи гробниц не получают ранений от атак, вводящих их в шок повторно.
- **Оленьи рога:** сила + d6.
- **Размер –2, мелкий:** стражи гробниц всего по три фута ростом. Атакующие существо получают штраф –2 из-за его небольшого размера.
- **Ужас:** жуткие терракотовые статуэтки, пытающиеся тебя забодать, это точно не нормально, никак нет, сэр. Необходима проверка храбрости.

СЛУГИ ГЛАД

Характеристики преподобного Гримма ты найдёшь в «Книге Маршала». Здесь подробно описаны его Старейшины (или Упыри, тут как посмотреть) и прочие приспешники.

АНГЕЛ МЩЕНИЯ

Эти закалённые бойцы — лучшие из тех, кого Гримм может выставить в битве против своих врагов. Они крепче, злее и опытнее рядовых ангелов-хранителей. Обычно ангелы мщения командуют звеньями из пятнадцати и более ангелов-хранителей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выживание d6, выслеживание d4, драка d8, запугивание d8, знание (военное дело) d6, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: заносчивость, самоуверенность.

Черты: боевая закалка, быстрая перезарядка, держать строй, командный голос, стальные нервы.

Снаряжение: ангелы мщения могут носить любое оружие, которым привыкли убивать людей.

Особенность

- **Мистическая инициация:** приблизительно один из десяти ангелов мщения ухитряется научиться азам чёрной магии у приближённых Гримма. Добавь такому персонажу навык колдовство d6, 10 пунктов силы и две либо три силы.

ГАРРЕТ БЛЭК, АНГЕЛ СМЕРТИ

Гаррет Блэк — меченый, настолько злобный, что временами пугает даже своего собственного маниту (в остальное время демон на загривке Гарета только и делает, что радостно хохочет и потирает когтистые ручонки). После смерти этот стрелок вернулся из могилы, и его рассудок помутился, так что сейчас он всерьёз считает себя Смертью во плоти. Блэк наслаждается своей работой, а иногда настолько перегибает палку, что даже его маниту задумывается, кто из них двоих злее. Кое-что из того, что Гаррет сотворил на своей службе, шокирует самого Гримма.

Когда какой-нибудь герой становится занозой в боку у Глад, Гримм может отправить по следу смельчака своего Ангела Смерти, «ибо нет никому спасения от меча его».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, колдовство d8, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d8, уличное чутьё d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** –6; **выдержка:** 6.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, жестокий слуга Смерти, заблуждение (крупный, считает себя Смертью).

Черты: беспощадный (стрельба), боевая закалка, быстрая перезарядка, быстрая реакция, дуэлянт, заживление+, пожиратель душ, истинное мужество, меткий стрелок, мистический дар (чёрная магия), несокрушимый, новая сила ×2, пункты силы, репутация, сверхъестественная характеристика (выносливость), стрельба от бедра+.

Силы: доспех, полёт, сокрушение, стрела, ужас. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: два кольта «Миротворец» одиночного действия, двустволка, нож, чёрный балахон, кость кровавой твари.

Особенности

- **Меченый:** выдержка +1. Требуется d6 часов сна каждую ночь. Можно убить, только поразив голову. «Смерть» всего лишь укладывает меченого на d6 дней. Невосприимчивость к ядам и болезням.

ЗЛОБНЫЙ АЙК

Самая крупная рыба в Городе-призраке Айк — это высоченный громила с бугрящимися мускулами. Это единственное, чем он напоминает того, кем был когда-то — Железного

Айка Мюррея. Злобный Айк дочерна опален, из трещин на запекшейся шкуре сочится кипящая кровь. На месте глаз у него две светящиеся оранжевым дыры. Когда-то он старался помочь своим товарищам. Ныне главный смысл его существования — сеять страдания и ужас.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 12+2.

Особенности

- **Бесстрашный:** Злобный Айк игнорирует эффекты запугивания и страха.
- **Броня +2:** Злобный Айк с ног до головы покрыт кусками металла, вплавившимися в его тело.
- **Когти:** сила + d8. Пальцы Айка заканчиваются длинными кривыми когтями.
- **Нежить:** +2 стойкости. +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме направленных в голову).
- **Поджигатель:** в качестве свободного действия Злобный Айк может пройти встречную проверку характера против любой цели в пределах восьми клеток. Если Айк выигрывает, цель вспыхивает словно головешка (d10 урона). Если он получает подъём, цель резко обретает сходство с большим костром (2d10 урона).
- **Размер +2:** в Айке около семи футов роста, и весит он порядка трёхсот фунтов.
- **Ужас (–2):** ужасный внешний вид Злобного Айка требует немедленной проверки храбрости (–2) от любого, кто повстречался с ним.

ТРИНАДЦАТЬ УПЫРЕЙ

Чёртова дюжина ближайших последователей Гримма официально известна как Старейшины Церкви Заблудших ангелов. Противники зовут их «Упырями Гримма». Все они были рядом с истинным Гриммом, когда Великое землетрясение раскололо Калифорнию, а сейчас входят во внутренний круг культа. Для простоты я собрал для тебя параметры их всех на одной странице.

В разделе особенностей ты найдёшь описания как способностей, присущих им всем, так и уникальные таланты каждого. Поодиночке Упыри считаются дикими картами, однако когда они соберутся вместе для решающей схватки в финале, рассматривай их как статистов — в конце концов, «душа» этой компании — Гримм.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d8, запугивание d10, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d8, уличное чутьё d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8; **харизма:** +2; **выдержка:** 4.

Изъяны: преданность (по отношению к Гримму).

Черты: баловень судьбы, боевая закалка, железная воля, командный голос, репутация, харизматичный, хладнокровие, шестое чувство.

Снаряжение: каждый из Старейшин носит оружие по своему выбору.

Особенности:

- **Бессмертие:** если кто-то из Упырей погибает, его тело рассыпается, а через тринадцать дней он как ни в чём не бывало возрождается в соборе Заблудших ангелов. Лишь запустив новый Потоп, можно уничтожить Упырей окончательно.
- **Андреа Бейрд:** Андреа — правая рука Гримма, женщина средних лет с серо-стальными волосами, которые она собирает в плотный пучок. Она несёт свою службу в Лост-Энджелсе, присматривая за тем, чтобы в секте должным образом соблюдалась субординация. Её навыки запугивания, убеждения и провокации имеют значение d12, также Андреа обладает чертой пройдоха.
- **Вертилайн Гриндл:** в прошлом Вертилайн частенько занималась воровством. Теперь Гримм обращается к ней, если ему требуется добыть что-то тихо и незаметно. Обычно её можно найти в отеле Линчбурга. У Вертилайн имеются навыки лазания, взлома и маскировки d12, а также черта вор.
- **Габриэль Фэннон:** Фэннон — Архангел с револьвером разящим в деснице своей, и он отвечает за восточную половину Лост-Энджелса. С пушкой он и вправду очень хорош: навык стрельбы d12, черты дуэлянт, стрельба от бедра и меткий стрелок.
- **Даниэль Гнилобрюх:** когда-то Даниэль явился на ранчо Гримма в надежде найти искупление всех дурных дел, что совершил в жизни. Сегодня он обучает ангелов-хранителей сражаться, но когда тренировать некого, предпочитает странствовать по Лабиринту. Его навык драки имеет значение d12+2, кроме того он обладает чертами беспощадный, берсерк и мастер (драка).
- **Дарси Уардлоу:** Дарси — мастер переговоров со слабостью к покеру. На ранчо Гримма он пришёл, чтобы иметь возможность дышать сухим свежим воздухом для облегчения симптомов туберкулёза. Теперь он живёт в Лост-Энджелсе и является официальным представителем церкви в переговорах с железнодорожной компанией Уосатч. Его навыки азартных игр, запугивания и убеждения имеют значение d12, также он наделён чертами пройдоха и сладкоголосый дьявол. Кроме того он обладает изъяном немочь (крупный), который отражает его болезнь легких.
- **Джордж Вашингтон Вулбрайт:** главный миссионер церкви Вулбрайт странствует по владениям Глад и несёт слово Гримма всем угнетённым. Он обладает навыком колдовства d10 и мистическим даром (чёрная магия). Доступные ему силы: доспех, исцеление, стрела, ужас и щит (20 пунктов силы).
- **Капитан-лейтенант Хорас Мосли:** он был моряком флота Конфедерации и ещё до наступления Судного Дня успел насмотреться на самые разные ужасы. Сейчас Мосли наблюдет за строительством общего флота Лост-Энджелса и Уосатч в Прогрессе. У Хораса имеется навык судовождения d10, а также черты капитан и ас.
- **Керолайн Декарло:** некогда и сама бывшая девочкой для развлечений Каролина посещает «дамские пансионаты» вдоль всего побережья и наставляет юных проституток на путь истинный. На самом деле её истинная работа — найм бандитов для срыва поставок продовольствия в южный Лабиринт. Керолайн обладает навыками маскировки и уличного чутья d12, а также чертами привлекательность и стальные нервы. Кроме того, она меченая, что даёт ей черты кошачий глаз, призрак и несокрушимый.

- **Лили Спрэтт:** Гримм считает, что дети владеют завтрашним днём и их нельзя оставлять без должного присмотра и обучения. Именно этим вопросом занимается Лили в школе Лост-Энджелса. По большей части это обучение призвано вселять страх и нетерпимость под личиной благочестия. Лили обладает навыком провокации d12, а также чертами боевой пыл и примета (перевёрнутый).
- **Майкл Коултер:** один из Архангелов Гримма Коултер следит за порядком на западной половине Лост-Энджелса. Он обладает чертами защита от сверхъестественного и прирождённый лидер. Также он имеет мистический дар (чёрная магия), навык колдовства d10 и может использовать силы доспех, исцеление, стрела, ужас и щит (20 пунктов силы).
- **Мордехай Носс:** когда-то он был ранчеро, а сейчас занимается тем, что странствует по Мистическому Западу и ищет места под строительство часовен. Каждая такая часовня хранит осколок осквернённого алтаря Гримма. Носс имеет черты аристократ и защита от сверхъестественного, а также навык убеждения d12.
- **Отец Даррен Амброз:** Даррен Амброз из Пенсильвании — ветеран Гражданской войны, во время которой командовал артиллерией. Он сражался под Геттисбергом и видел своими глазами, что произошло там. Скоп лишил его руки, и с тех пор Амброз малость не в себе. Он присматривает за долиной Иосафата и имеет изъян однорукий.
- **Эрни Миллер:** Эрни управляет торговой палатой Лост-Энджелса. Это нервный и постоянно взвинченный человек, так и не оправившийся от ужасов Великого землетрясения. Смекалка Миллера имеет значение d10, он обладает навыками вождения d8 и ремонта d12, а также чертой мастер на все руки и изъяном причуда (постоянно потеет).

ЗНАМЕНИТОСТИ

Далее приведены описания самых печально известных и ярких обитателей Великого Лабиринта. Кое-кого здесь нет — к примеру, доктора Дариуса Хельстромма, Чанга и Су Красные Лепестки, — их ты найдёшь в «Книге Маршала».

АНСЕЛЬ ПАСКАЛЬ

Ансель Паскаль возглавляет Геометров Лост-Энджелса, так что вполне понятно, что он сообразительный и весьма осторожный человек. Он носит отлично скроенные костюмы, которые, впрочем, при ближайшем рассмотрении оказываются до крайности поношенными.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d4, провокация d8, стрельба d8, убеждение d10, уличное чутьё d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6; **харизма:** 0; **выдержка:** 1.

Изъяны: преданность (Геометры Лост-Энджелса), перестраховщик, плохое зрение.

Черты: полезные связи, пройдоха.

Снаряжение: потрёпанный костюм, золотые карманные часы, двустволка.

БЕШЕНЫЙ РЕНС ХИЧКОК

Презренный бандит и наёмный убийца Ренс Хичкок — это примерно триста фунтов мускулов и злобы. Его здоровенная башка напоминает формой дыню и со стороны лица изредка бывает небрежна выбрита, а на макушке неряшливо но, по возможности, коротко острижена. А ещё временами он пускает слюни, особенно при виде призрачной руды.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d4, выживание d6, драка d10, запугивание d8, знание (Великий Лабиринт) d4, стрельба d12, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** −4; **выдержка:** 3.

Изъяны: дурной характер, жадность (крупный), неграмотность, уродство.
Черты: бугай, быстрая реакция, дуэлянт, репутация, стрельба от бедра, уклонение, хладнокровие.
Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия, нож.

БОЛЬШОЙ ПАЛ И МАЛЕНЬКИЙ ПАЛ

Вопреки своим именам, эти два шамана кауилла совершенно неотличимы с виду. Оба они худощавые и жилистые, оба носят длинные чёрные волосы, оба вплетают в них черепа мелких животных. Братья держатся угрюмо и без устали сеют страх и ужас (потому что являются тайными членами клана Гремучей Змеи). Они настолько схожи, что имеют один набор параметров на двоих. Если один из Палов погибает, второй исторгает вопль, от которого стынет в жилах кровь, и тоже падает замертво.
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d12, сила d12, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, внимание d8, выслеживание d6, драка d6, запугивание d6, колдовство d10, лазание d6, лечение d8, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, храбрость d12.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** −6; **выдержка:** 3.
Изъяны: дурной характер, жажда крови, клятва Старых Путей.
Черты: мистический дар (чёрная магия), новая сила (×2), пункты силы (×2), стальные нервы, шестое чувство.
Силы: доспех, стрела, усилить/ослабить параметр, ужас, щит. **Пункты силы:** 20.
Снаряжение: лук, 20 стрел, шипованная дубинка.

ВОЕНАЧАЛЬНИК МА-ТУ КВАН

Мало кому известно, что тотемом военачальника Квана является Сова. Это очень большой секрет, потому что индейцы Калифорнии считают Сову злым духом. Если это выплывет на свет, Кван может лишиться немалого количество сторонников из числа коренного населения, а если точнее — четверти своих войск.

В тайне Кван страшится своей великой судьбы, но отступать уже поздно. Он с куда большим удовольствием был бы сейчас простым человеком, а не грозным военачальником. Однако Сова ясно говорит ему, что если отказаться продолжать сейчас, его просто уничтожат. Какими бы ни были предчувствия Квана, он всё же унаследовал немало талантов своего отца в деле управления владениями. Военачальнику нравится общество Джошуа Нортона, и Кван часто обращается к нему за советом.
Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d10, драка d10, запугивание d12, знание (английский язык) d4, знание (военное дело) d8, метание d8, стрельба d10, храбрость d10.
Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6+3; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.
Изъяны: мстительность (крупный), неграмотность, причуда (суеверность).
Черты: беспощадный (стрельба), блок+, богатство, боевая закалка, воодушевление,

командный голос, крепкий орешек, мастер боевых искусств, меткий стрелок, репутация, солдат (офицер), стальные нервы+, твёрдая рука, упреждающий удар+.

Снаряжение: китайский меч (сила + d6), китайский латный доспех (броня +3 торс, руки и ноги), кольт «Миротворец» одиночного действия, винчестер ´73.

Г.Д. КЕНТ

Что бы там ни говорили, Кент не якшается с Дьяволом. Просто он кое-что понимает в карточной магии. Колдовские делишки он оставил по одной простой причине: посредник картеля Горняков больше зарабатывает. Сейчас Кент держит свои потусторонние таланты в тайне, поскольку они могут дурно повлиять на его репутацию и привлечь ненужный интерес нежелательных лиц вроде Техасских Рейнджеров.

Пока его тайна не раскрыта, Кент время от времени всё же прибегает к своим особым талантам, чтобы разобраться с теми, кто переходит ему дорогу. Он считает, что парочка смутных устрашающих слухов может пойти на пользу делу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12, внимание d8, драка d6, знание (апробация руд) d8, знание (оккультизм) d10, колдовство d10, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –2; **выдержка:** 4.

Изъяны: дурной характер, причуда (скупость).

Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, мистический дар (магия), новая сила, пункты силы (×2), репутация, шулер.

Силы: оглушение, стрела, шанс, щит. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: дерринджер, весы, колода карт.

ГЕНЕРАЛ САНТА-АННА

Тот, кого называют «Наполеоном Запада». Это величественный и статный мужчина с бледным лицом и ухоженными чёрными усами. Всё его поведение выдаёт наследственный аристократизм. Санта-Анна носит генеральский мундир мексиканской армии, который, впрочем, частенько оказывается измят и пропылён после того, как он лично отправляется командовать войсками на поле боя. Одно его присутствие вселяет в солдат неописуемое воодушевление и готовность на всё.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+1, характер d10, сила d8, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d12, внимание d12, вождение d6, выживание d8, выслеживание d8, драка d12+2, запугивание d12+1, знание (военное дело) d12, лазание d6, маскировка d6, метание d10, провокация d12, стрельба d12, судовождение d8, убеждение d12+2, храбрость d12.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 13; **стойкость:** 10; **харизма:** +8; **выдержка:** 6.

Изъяны: клятва (завоевать Техас), одноногий (крупный), старость.

Черты: аристократ, беспощадный (драка, стрельба), блок+, боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, везение+, воззри: конь блед, воодушевление, держать строй, искусный воин+, истинное мужество, командный голос, круговой удар+, несгибаемый+, привлекательность, прирождённый лидер, пройдоха, проклятый, профессионал (запугивание, смекалка), профессионал+ (драка), репутация, стальные нервы+, упреждающий удар, харизматичный.

Снаряжение: кольт «Фронтир», сабля, мундир.

ДЛИННОВОЛОСЫЙ ТОНИ

Шериф Шэн Фэна Вонг Чау Санг, известный также как Длинноволосый Тони. Он родился в Калифорнии в 1852-м году. Мать его была китаянкой, отец — американцем. Тони говорит на английском так же хорошо, как и на кантонском, и обеспечивает связь между этими двумя сообществами. У него слегка рябое лицо и внимательные узкие глаза. При этом власть,

которой он обладает в городе, делает его привлекательным для представительниц противоположного пола. Не стоит злить его, поскольку, разгневавшись, Тони становится по-настоящему беспощадным.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d4, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d8, запугивание d8, знание (Шэн Фэн) d6, провокация d6, стрельба d10, уличное чутьё d12, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** —2; **выдержка:** 3.

Изъяны: дурной характер.

Черты: быстрая перезарядка, быстрая реакция, железная воля, меткий стрелок, репутация, уклонение.

Снаряжение: кольт «Миротворец» двойного действия, двустволка, значок шерифа.

ДЖОБ "ВОЛ" ДАНСТОН

Джоб Данстон (для друзей просто Вол) был маршалом Лост-Энджелса дольше, чем стоило. Большинство считает, что он ушёл на покой после того, как лишился руки, однако на деле Джоб переметнулся на сторону Геометров Лост-Энджелса. Какое-то время спустя удача отвернулась от него, и Данстон оказался брошен в подвалы тюрьмы Рок-Айленд, где Гримм отрезал и сожрал его оставшуюся руку. Приведённые здесь параметры описывают Данстона после того, как он выбрался из заточения в людоедском узилище.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d10, запугивание d8, знание (Лост-Энджелс) d8, провокация d8, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d8, храбрость d8.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 1.

Изъяны: нет рук (эффект черты однорукий на обеих руках), упрямство, хромота.

Черты: железная воля, полезные связи (армия Союза).

Снаряжение: дробовик Гатлинга на подвесе (специально разработан так, чтобы позволять Джобу стрелять из него), стетсон, жевательный табак.

ЗОЛОТОНОСЫЙ СЛИМ

Слим обладает любопытной версией везения — в долгосрочной перспективе оно не приносит ему ничего хорошего. Постоянно имея дело с огромными сокровищами, он до сих пор так и не разбогател. Хотя вообще-то он довольно дружелюбный и честный парень, настроение его весьма непостоянно и в любой момент может резко измениться с недоверчивого оптимизма на самоуничижительное отчаяние или наоборот.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, знание (русская культура) d10, знание (шахтёрское ремесло) d10, стрельба d6, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 0.

Изъяны: заблуждения (мелкий, маниакально-депрессивный психоз), любопытство, пацифизм (мелкий), пустой кошелёк.

Черты: везение, нюх на руду, уклонение, харизматичный.

Снаряжение: дерринджер, золотой нос (протез), модный костюм, тоник для волос.

ИМПЕРАТОР ДЖОШУА НОРТОН I

Нортон был безобидным чудаком, пока с гор не спустился Кван с намерением круто изменить его судьбу. Джошуа был настолько ошарашен тем фактом, что вооруженный до зубов военачальник всерьёз считает его будущим императором Америки, что к нему мигом вернулось здравомыслие.

Квана Нортон боится, потому что считает того ещё более безумным, чем он сам. Ещё больше его пугают советники Квана, шаманы кауилла Большой Пал и Маленький Пал. Если военачальник кажется ему просто обманутым идиотом, то в братьях-индейцах он видит чистое зло. Джошуа слишком запуган, чтобы бежать,

так что ему остаётся только всеми возможными силами смягчать вред, наносимый Кваном. Завоевав доверие военачальника, он осторожными советами старается наставить Квана на путь снисходительности и справедливости.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, храбрость d6, внимание d10, убеждение d10, верховая езда d4, ремесло (торговец) d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 1.

Изъяны: неудачник, пацифизм (крупный).

Черты: полезные связи, харизматичный.

Снаряжение: наполеоновский мундир.

КАПИТАН БЛАД

Испанец по рождению Блад — один из самых опасных офицеров Мексиканской Армады. «El Capitan Sangre», как его ещё называют, действительно отличается лихостью и манерами, которые ему приписывают. Он любит дорогое вино, разбирается в хороших блюдах, просвещён в вопросах военной истории и скрипичной музыки. А ещё он отчаянный и безжалостный головорез, гроза морей и одна из самых серьёзных причин, по которым Соединённые Штаты могут однажды окончательно потерять Калифорнию и Лабиринт.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d12, знание (военное дело) d10, лазание d8, маскировка d6, провокация d8, стрельба d10, судовождение d10, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, заносчивость, причуда (пытается соблазнять всех встречных женщин).

Черты: аристократ, истинное мужество, командный голос, привлекательность, прирожденный лидер, репутация, солдат (офицер), стальные нервы, харизматичный.

Снаряжение: флотский кольт одиночного действия, сабля, мундир мексиканского флота.

КАПИТАН РОДЕРИК ПЕНИНГТОН-СМАЙТ

Для друзей просто Смайт. Этот человек — истинный герой во всех возможных значениях слова. Впервые он проявил себя на потусторонней войне в Крыму и получил боевое крещение в схватках со злом, во время которых жестокость достигала невероятных масштабов.

Пережитое там изменило его навсегда. Кто-нибудь другой скорее всего впал бы в отчаяние или обезумел, однако Смайт вместо этого исполнился решимости сделать всё, что было в его силах, чтобы обратить вспять грядущее пришествие тьмы в этот мир. Он многие годы верно служит Обществу Исследователей и Сумеречному Легиону, неизменно демонстрируя острейший интеллект и твёрдый характер. Даже после стольких лет Смайт остаётся крепким и бодрым, однако время от времени присматривается к новичкам в Обществе, прикидывая, кому передать свой богатый опыт.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, анализ текста d10, верховая езда d8, внимание d10,

выживание d12, выслеживание d10, драка d10, запугивание d8, знание (военная история) d10, знание (военное дело) d8, знание (история) d10, знание (оккультизм) d10, лазание d8, лечение d8, маскировка d8, метание d6, пилотирование d8, плавание d10, провокация d6, стрельба d8, судовождение d8, убеждение d10, уличное чутьё d8, храбрость d10.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 4.

Изъяны: любопытство, причуда (коллекционер), старость.

Черты: боевая закалка, истинное мужество, командный голос, крепкий орешек, харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: монокль.

КРЫСОДЁР ХОУ

Один из Больших братьев триады Шэн Фэна Крысодёр Хоу заработал своё прозвище после того, как жестоко покарал слишком болтливого информатора, сдавшего его властям. Было это ещё в те времена, когда Хоу занимался контрабандой опиума в Лост-Энджелс. Чтобы четко дать всем понять, что ему не стоит переходить дорогу, Хоу содрал со стукача шкуру, высушил и сделал из неё шляпу. С тех пор он носит её, почти не снимая. Хоу — крепкий и жилистый мужчина с абсолютно лысой головой и длинными усами. Он славится тем, что легко слетает с катушек, а это говорит о многом, учитывая, что Большие братья триады в принципе не отличаются сдержанностью.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, лазание d10, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8; **харизма:** –2; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, чаша переполняется.

Черты: беспощадный (драка), блок, богатство, боевая закалка, бугай, контратака, круговой удар+, мастер боевых искусств, мистический дар (искусство Ци), репутация, совершенное кунг-фу (Шуай-цзяо), упреждающий удар.

Силы: исцеление d6, усилить/ослабить параметр d6, щит d6. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: китайский меч (сила + d6).

КУАЙ ЯО ПО ПРОЗВИЩУ ГОБЛИН

Куай Яо настолько уродлива, что это даёт ей преимущество в бою. Даже самые упорные противники не могут долго смотреть ей в лицо. Она признанный мастер Тридцать Седьмой ступени и во время сражения постоянно донимает врага насмешками.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12, сила d12+1, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d12+1, запугивание d12, лазание d10, плавание d12, провокация d12, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6; **харизма:** –6; **выдержка:** 6.

Изъяны: герой, уродство.

Черты: блок, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), небесное кунг-фу (храм Шаолинь, Вин-Чунь), новая сила (×2), профессионал (драка), пункты силы, пята ярости (удар с разворота), репутация, сила десяти тигров, удар молнии, упреждающий удар.

Силы: доспех d10, путы d8, сокрушение d10, стрела d10. **Пункты силы:** 25.

Снаряжение: трёхсекционный посох.

Особенности

- **Невероятное уродство:** перед тем, как любой противник атакует Куай Яо, ему придётся взглянуть на неё. Это требует немедленной проверки храбрости, в случае провала нападающий оказывается в шоке и до конца этого боя на результаты всех его проверок параметров, направленных против Куай Яо, налагается штраф –1.

ЛЭСИ О'МЭЛЛИ

Лэси О'Мэлли был рождён в Ирландии, вырос в Нью-Йорке и стал журналистом в Чикаго. На Мистическом Западе он относительный

новичок — прибыл холодной зимой 1875-го, после чего поселился в Тумстоуне, что в Аризоне, и за год стал самым известным корреспондентом «Эпитафии». Сейчас он проводит не слишком много времени дома, предпочитая путешествовать по просторам Запада и лично проверять различные слухи, за что и стал знаменит.

Тайна О'Мэлли в том, что он делает гораздо больше, чем потом рассказывает: он признанный член Сумеречного Легиона и в первую очередь занимается поиском новых единомышленников для приглашения в ряды организации. Лэси не раздаёт отличительные перстни тайного общества сам. Вместо этого он подталкивает особо героических личностей к борьбе против Жнецов, а тех, кто выживает, в итоге рекомендует капитану Пенингтону-Смайту.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d8, выживание d6, драка d6, запугивание d6, знание (журналистика) d12, знание (Запад) d10, знание (оккультизм) d10, маскировка d8, провокация d10, стрельба d6, убеждение d8, уличное чутьё d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –2; **выдержка:** 6.

Изъяны: герой, любопытство, клятва (служить Сумеречному Легиону).

Черты: везение+, железная воля, исследователь, истинное мужество, полезные связи, пройдоха, репутация, харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: дерринджер.

МА ТОНКАЯ ЛАПША

Может лапша у него и тонкая, но сам Ма далеко не заморыш. Этот человек — натуральная гора плоти и жира, он отличается неуёмным аппетитом к рису, вину и женщинам. Большая часть борделей Шэн Фэна находится под его контролем, даже те, что располагаются на территории других Больших Братьев. Ма ведёт жизнь невозмутимого празднолюбца. А ещё у него есть тайный договор с военачальником Чангом.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d12, внимание d6, драка d6, запугивание d8, колдовство d6, провокация d12, стрельба d6, убеждение d12, уличное чутьё d12+1, храбрость d6.

Шаг: 5 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 8; **харизма:** –4; **выдержка:** 2.

Изъяны: жажда крови, толстяк, уродство.

Черты: богатство, командный голос, мистический дар (чёрная магия), пункты силы, репутация.

Силы: доспех, стрела, усилить/ослабить параметр. Пункты силы: 15.

Снаряжение: кольт Фронтир, китайский меч (сила +d6).

МАРИПОЗА ЛИЛ

Фактически (но не официально) первая скрипка Линчбурга. Марипоза Лил — публичная персона и является ровно той, кем и кажется на первый взгляд: уверенной в своей непогрешимости стреляной птицей, которая всегда готова отправить на виселицу всякого, кто рискует перечить ей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, запугивание d6, стрельба d8, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 6.

Изъяны: верный друг (по отношению к своим людям), заносчивость, мстительность (крупный).

Черты: аристократ, боевой пыл, воодушевление, держать строй, истинное мужество, командный голос, прирождённый лидер, репутация, уклонение+, харизматичный.

Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия, двустволка, добрый запас крепкой пеньковой верёвки.

РЕЗЕРФОРД ЭЛЛИНГТОН ДИЛИНЖЕР

Подобно многим людям, выросшим в аристократическом обществе, Резерфорд Эллингтон Дилинжер отличается прекрасными манерами. И он хочет чуть больше, чем просто подарить «несчастным» обитателям американского фронтира бесценные знания о мировой культуре и истории. Из-за своей филантропии Дилинжер едва не был убит в городке Ред-Рок членами арабского культа, пытавшимися отнять у него амулет Рахашимира. Благородный исследователь спасся лишь благодаря помощи отряда авантюристов-наёмников, вовремя оказавшихся рядом, однако следующий неприятный эпизод, в котором крайне немаловажную роль сыграл молодой гремучник, прозванный «Заглотом», всё же убедил Дилинжера с неохотой похоронить планы на дальнейшие подобные экспедиции.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12, верховая езда d10, внимание d8, выживание d6, драка d6, знание (искусство) d10, знание (история) d10, знание (культура) d10, знание (оккультизм) d8, лазание d8, маскировка d8, плавание d6, стрельба d4, убеждение d10, храбрость d6.

Шаг: 4 (d4); **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.

Изъяны: любопытство, причуда (коллекционер), хромота, чужак.

Черты: аристократ, привлекательность, сказитель, учёный.

Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия, 12 патронов, золотые карманные часы, кожаные туфли, спички, трубка, табак, трость, бумажник, чековая книжка, модный костюм, $100.

СЭМЮЭЛЬ КУИНСИ ХЕЛЬМАН

Сэм Хельман, номер значка #314, всего через несколько месяцев после Великого землетрясения стал специальным агентом, которому было поручено наблюдать за Лост-Энджелсом. Он суровый парень, множество пережитых на этой службе ужасов словно бы физически пригибает его к земле. У Хельмана серо-голубые глаза и густые усы-«подкова».

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d6, анализ текста d10, верховая езда d8, внимание d10, выживание d6, драка d8, запугивание d8, знание (Великий Лабиринт) d10, знание (оккультизм) d12, знание (право) d8, лазание d6, маскировка d8, пилотирование d4, плавание d6, провокация d6, стрельба d12+2, убеждение d8, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** 0; **выдержка:** 6.

Изъяны: клятва (служить Агентству), кодекс чести, перестраховщик.

Черты: бдительность, блок, боевая закалка, быстрая перезарядка, быстрая реакция, железная воля, именное оружие+, истинное мужество, крепкий орешек+, мастер боевых искусств, меткий стрелок, несгибаемый, полезные связи, профессионал+ (стрельба), рок-н-ролл, сотрудник агентства (класс 4), стальные нервы+, уклонение+, хладнокровие, шестое чувство.

Снаряжение: пистолет Гатлинга («Большая Берта»), нож, удостоверение сотрудника Агентства.

ТИ-ПИН СЯНЬ, КОРОЛЬ ГОРИЗОНТА

Самый большой секрет печально известного Короля Горизонта в том, что он вовсе не принимает советов от говорящего черепа. Дух мёртвой головы пробудился, когда её привезли в Великий Лабиринт, и завладел телом До Ленга, а это значит, что настоящий Король Горизонта — это никто иной как Хун Сюцюань — организатор и первопричина восстания тайпинов в Китае.

Череп ему больше не нужен, но он хранит его из сентиментальных мотивов, а кроме того приказы, изречённые через череп, позволяют держать подчинённых в подобающем страхе. Новое тело, доставшееся Хуну, крепкое и муску-

листое, чем он не преминул воспользоваться, чтобы отточить навыки кунг-фу стиля богомола. Если ты вводишь в игру Короля Горизонта, не забывай, что на самом деле это сверхъестественный и древний злодей. Хун безумен, бесчеловечен и всерьёз считает себя богом.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d12, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d12, запугивание d6, метание d8, стрельба d6, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6; **харизма:** −2; **выдержка:** 4.

Изъяны: жажда крови, заблуждения (крупный), причуда (фанатичный христианин).

Черты: командный голос, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), небесное кунг-фу (богомол), новая сила (×2), репутация.

Силы: оглушение d10, полёт d8, стрела d10, щит d10. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: китайский меч (сила +d6), сюрикены (6 шт.), обезглавливатель, череп в коробке.

ТЭМ БОЛЬШИЕ УШИ

Тэм Большие Уши был когда-то студентом из кантонской деревушки. Сдав очень непростой экзамен на гражданскую должность, он стал сборщиком налогов в Шанхае. Там он вступил в местное отделение Си Чиа Жень и довольно скоро стал не очень могущественным, но уже знаменитым воротилой преступного мира. В конце концов ему пришлось бежать, когда особенно сильные и опасные конкуренты начали слишком уж интересоваться его делами. Совершив непростое путешествие в Шэн Фэн, Тэм освоился в Лабиринте и в Китай возвращаться не собирается.

На сегодня Тэм Большие Уши реализовал все свои амбиции: у него большие богатства, а также его уважает множество очень опасных людей. Особых политических или сверхъестественных целей у него нет, он просто хочет однажды тихо умереть во сне от старости, сохранив до этого момента всё нынешнее могущество. Для босса триады это нетривиальная задача, но если у кого и есть шансы достичь здесь успеха, так это у Тэма. Он совсем не говорит по-английски, пользуясь услугами слуги-переводчика. За пределами Шэн Фэна его сочли бы совершенно не приспособленным к жизни в этих краях, однако Тэм очень редко покидает своё поместье и не оставляет свой город без личного присмотра.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12+1, внимание d10, драка d8, запугивание d12, знание (военное дело) d10, знание (китайская традиционная культура) d10, метание d10, стрельба d12, убеждение d12, уличное чутьё d12, храбрость d8.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 4.

Изъяны: глухота (мелкий), жадность (мелкий), клятва (служить Си Чиа Жень), кривые руки, старость.

Черты: богатство+, командный голос, мастер боевых искусств, полезные связи, профессионал (азартные игры), репутация. харизматичный, шулер.

Снаряжение: сюрикены (6 шт.). Также Тэм баснословно богат и может позволить себе любое снаряжение, которое ему может понадобиться.

ФЭЙХЭЙ ЛИ ПО ПРОЗВИЩУ ЛИ ЧЕМОДАНЧИК

Ли — молодой человек с аккуратной короткой стрижкой и улыбкой, от которой на щеках у него возникают ямочки — до того пленительные, что девицы готовы укладываться перед ним в штабеля. Глядя на этого милягу, и не подумаешь, что перед тобой прославленный активист, по праву признанный героем. Ли Чемоданчик помогает триаде «Новый рассвет».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d12+1, стрельба d10, убеждение d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 4.

Изъяны: преданность (триада «Новый рассвет»), герой, клятва (обет целомудрия и невинности).

Черты: атака с двух рук, блок, мастер боевых искусств, мистический дар (искусство Ци), новая сила (×2), пункты силы, совершенное кунг-фу (храм Шаолинь, Тан Туй), упреждающий удар, харизматичный.

Силы: исцеление d6, меткость d8, стрела d8, щит d8. **Пункты силы:** 25.

Снаряжение: кольт «Миротворец» одиночного действия, 12 патронов, потрепанный чемоданчик (сила+d8; если держать в двух руках, увеличивает защиту на +1 и обеспечивает +2 брони против дистанционных атак), костюм из ателье.

ХАО-ТЕ ЦЗУЙ (БЕЗУМНЫЙ МОНАХ)

Загадочный Хао-Те Цзуе известен также под прозвищем «народный бандит» (хотя, если честно, так себя называет только он сам). О нём мало что известно. Говорят, что он — монах-даос, изгнанный из Китая то ли могущественными духами, то ли демонами. В банде он выступает хитроумным главарём, с которым лучше не ссориться ни своим, ни чужим. Он скрытен, как сам Дьявол, а в перечне его умений найдется кое-что помимо кунг-фу.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d12+2, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d6, внимание d6, драка d10, запугивание d6, знание (оккультизм) d8, лечение d10, метание d6, провокация d8, стрельба d6, убеждение d10, уличное чутьё d10, храбрость d12+2.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 5.

Изъяны: в розыске (мелкий), заносчивость, мстительность (крупный).

Черты: быстроногость, командный голос, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), небесное кунг-фу (коготь орла, богомол, обезьяна), новая сила (×2), пункты силы ×2), уклонение+.

Силы: сокрушение d8, стрела d8, усилить/ослабить параметр d10, щит d8. **Пункты силы:** 30.

Особенности

- **Регенерация (быстрая):** Безумный Монах проходит проверку выносливости для заживления ранений каждый раунд.
- **Слабость (огонь):** Безумный Монах не может использовать свою способность к регенерации для залечивания ранений, нанесённых при помощи огня, они заживают по обычным правилам.

ХАСТЕЛИ

Хастели — выходец из племени чумашей и выглядит он ровно на свои шестьдесят лет: морщины вокруг глаз, длинные седые волосы и т. д. Однако при этом тело его наполнено сверхъестественной бодростью, дарованной Жнецами, а в глазах пылает неугасимая ненависть.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d6, внимание d10, драка d6, запугивание d12, колдовство d10, маскировка d8, провокация d6, стрельба d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7; **харизма:** 0; **выдержка:** 3.

Изъяны: клятва (служить Ворону), клятва Старых путей, мстительность (крупный), причуда (ненавидит всех, кто не является индейцами).

Черты: бдительность, железная воля, мистический дар (чёрная магия), новая сила, пункты силы (×2), шестое чувство.

Силы: доспех, кукла, оглушение, стрела. **Пункты силы:** 20.

Снаряжение: лук, дубинка, ритуальный кинжал (сила + d4, в руках Хастели наносит дополнительный урон +2).

ЧИН-ХСЮ ВОНГ

Вонг — великий мастер храма Шаолинь и Тридцать Седьмой ступени, и он настолько свят, что в жилах его струится жидкое золото. Он благородный противник и в бою всегда общается

с соперником уважительно и отмечает его преимущества. У Вонга длинные усы до середины груди, а ещё он носит плетёный золотой пояс.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, драка d12+2, лазание d12, плавание d12, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 11; **стойкость:** 10; **харизма:** +2; **выдержка:** 6.

Изъяны: герой, заносчивость.

Черты: беспощадный (драка), блок+, боевая закалка, боевая ярость+, быстроногость, истинное мужество, контратака+, крепкий орешек+, круговой удар+, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), небесное кунг-фу (пьяный стиль, храм Шаолинь, тайцзи), несгибаемый+, новая сила (×4), пункты силы (×2), профессионал+(драка), репутация, упреждающий удар, харизматичный.

Силы: исцеление d10, полёт d8, проворство d6, сокрушение d10, ускорение d8, щит d8. **Пункты силы:** 30.

Снаряжение: нунчаку (сила + d4).

ШЕНЬ ВЭН ПО ПРОЗВИЩУ ОСТРАЯ ШЛЯПА

Острая Шляпа — вовсе не демон из Преисподней. Он всего лишь очень умелый и глубоко аморальный мастер боевых искусств. Настоящее его имя — Шень Вэн. Не мысля жизни без насилия и жестокости, он примкнул к Королю Горизонта, который уже успел прославиться в этих местах своими безжалостными налётами. Шень Вэн ненавидит могущественных боссов но, увы, не представляет, как жить без власти одного из них.

Говорящий череп Короля пугает Вэна, а сам нынешний «сюзерен» вызывает у него сложную смесь восхищения и отвращения. Он не знает, что Король Горизонта и череп — на самом деле единое целое. Острая Шляпа продолжает играть роль демона, нося капюшон и маску, поскольку сознаёт очевидное преимущество для себя в том, что в будущем его имя не станут связывать с одной из самых ненавидимых банд головорезов в этих краях.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d12, запугивание d6, лечение d18, стрельба d10, убеждение d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: заносчивость, клятва (служить Королю Горизонта).

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, круговой удар, мастер боевых искусств+, мистический дар (искусство Ци), небесное кунг-фу (богомол, храм Шаолинь), новая сила (×1), пункты силы, репутация.

Силы: оглушение d6, усилить/ослабить параметр d10, щит d8. **Пункты силы:** 25.

Снаряжение: китайский меч (сила+d6), сюрикены (6 шт.)

КАСКАДНЫЕ ГОРЫ
ОЗЕРО КРЕЙТЕР
ОРЕГОН
АЙДАХО
БЕРЕГОВОЙ ХРЕБЕТ
ГОРА ШАСТА
ВУЛКАНИЧЕСКОЕ ОЗЕРО МЕДИСИН
НЬЮ ОППОРТЬЮНИТИ
ЖД ЛИНИЯ ЛАЙТ ПОСТ
ЖД ЛИНИЯ ПЕННИ-ЛАСЕЛЛ
ХАРМОНИ
СЬЕРРА-НЕВАДА
ГУДВИЛЛ
КАЛИФОРНИЯ
ТРОПА ПОБЕДИТЕЛЕЙ
ВИРГИНИЯ-СИТИ
НЕВАДА
ФОРТ ЛИНКОЛЬН
ЖД ЛИНИЯ ЮНИОН ПЕЙ
САКРАМЕНТО
ПОДМЫШКА ДЬЯВОЛА
ГОМОРРА
ПЛАСЕРВИЛЛ
ШЭН ФЭН
САН-ЛОАКИН-ЛИНИЯ
ДЫХАНИЕ ДРАКОНА
ЛИНЧБУРГ
СТОЛБЫ ДЬЯВОЛА
ТИХИЙ ОКЕАН
ТРИДЦАТЬ СЕДЬМАЯ СТУПЕНЬ
СЬЕРРА-НЕВАДА
ЖД ЛИНИЯ ЧИСАГ (ПОЛЕЗНЫЙ)
ЖД ЛИНИЯ ЛИНКОЛЬН-ЛАСЕЛЛ
ФОРТ 51
ФОРТ НОРТОН
ШЕННОНСБУРГ
ПРОВИНЦИЯ КВАНА
КУОРРИТАУН
ЛЬВИНЫЙ РЕВ
ДОЛИНА СМЕРТИ
0 20 40 60 80 100 MILES
ГОРОД ЗАБЛУДШИХ АНГЕЛОВ
ПОГИБЕЛЬ
ПУСТЫНЯ МОХАВЕ
ЖД ЛИНИЯ БАЙТ ВЕЛЛИНГТОН
ПРИЗРАЧНЫЙ ПУТЬ
МЕДВЕЖЬЯ ЛАПА
КАЛИФОРНИЯ И ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ
ХРЕБЕТ САН-ХАСИНТО
РУИНЫ САН-ДИЕГО
МЕХИКАЛИ

Deadlands: Потоп

Авторы: Мэттью Каттер и Шейн Лэси Хенсли.
Дополнительные материалы: Мэтт Форбек, Джон Гофф, Джон Хоплер, Пётр Корис, Робин Лоуз, Стивен Лонг, Хэл Мэнгольд, Кристофер Макглотлин, Марк Мецгер, Джо Унгер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс и Павел Гуров.
Перевод с английского: Алексей Мун.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Технический редактор: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Зик Спаркс, Саймон Лукас и Александр Ермаков.
Карты: Джордан Пикок, Крис Малидор и Алан Пенн.
Иллюстрация обложки: Дэниэл Рудники.
Иллюстрации: Крис Эрнсон, Бит, Хизер Бёртон, Ленни Бакли, Эд Кокс, Гарем, Энтони Грэбски, Фридрих Хаас, Пол Герберт, Квинтон Гувер, Роберт Хамбл, Майк Кимбл, Эйприл Ли, Крис Малидор, Тони Мосли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Джим Павелек, Дэниэл Рудники, Эллим Сайрак, Пит Вентерс, Шайен Райт, Дэрик Заброцки.
Особые благодарности: Пётр Корис, Михал Кузняцки, Мацей Зебицки, Пётр Брэйшэк, Саймон Лукас, Роб Ласк, Джо Унгер, Джон Гофф, Дейв Блюэр, Патрик, Глен Энджел-Кокс, Джек Курсен, Майк Джеффрис, Роберт «Бретбо» Бретц, Ник Скорца, а также всем авторам Deadlands, которые были до меня — без вас эта книга никогда бы не получилась.
Дополнительные благодарности: Мишель, Кайдену, Ронану Хенсли, Жюстине Корис, Кирсти Лукас.
А также самым юным помощникам маршала в команде Pinnacle: Марисе Корис, Дилану Лукасу, Эбигейл и Мэв Каттер.
Личное посвящение: Морин, за любовь и поддержку; Шейну, за то что дал мне шанс; Дейву, за то, что научил меня играть.

Версия от 25 февраля 2017. Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.